

12 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

WIP3OUT, FFVIII, NO FEAR, STUNT COPTER, F1 99, POINT BLANK 2



ECTS REPORT
Herní vedro na největší evropské gameshow v Londýně nad Temží.

230 KČ | LISTOPAD 1999 | WWW.PSMAG.CZ

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ Magazín

číslo 19

EXKLUZIVNÍ RECENZE A HRATELNÉ DEMO

wip3out

Připravte se na jízdu vašeho života!

SEZNAMTE SE:

TOMB RAIDER IV

The Last Revelation: dobrodružství v egyptské poušti. Náš reportér na návštěvě u Core.

PLUS!

PREPLAY!

Quake II, Metal Gear: SM, FFVIII. hry, které budete hrát na podzim.

SEX, DROGY A GTA

Kmotr všech simulátorů zločinu: *GTA 2*

DRIVER

Popis všech 44 misí plus mapy měst.

PREMIERA!

PLAYSTATION2: VYCHÁZEJÍCÍ SLUNCE

Budoucí superkonzola má své jméno! Horké info - hry, design, data, ceny - uvnitř!!!



art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00





NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



Final Fantasy VIII



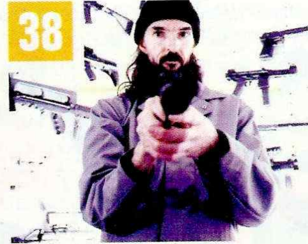
Quake II



Metal Gear Solid: Special Missions



Formula one '99



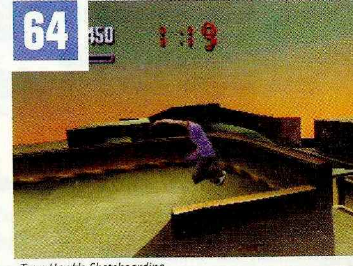
GTA2: Život jako zločin?



Wip3out



Tomb Raider: The Last Revelation: Návrat do hrobu



Tony Hawk's Skateboarding



Um Jammer Lammy

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt.

TÉMATA



RUBRIKY

LOADING

VYCHÁZEJÍCÍ SLUNCE!

PLAYSTATION2 JE JMÉNO NADCHÁZEJÍCÍHO DNE





Oslnivé paprsky nového videoherního věku ozářily svět ze Země vycházejícího Slunce. Konečně jsme se dočkali zpráv, na něž čekáme v nejvyšším napětí už od března. Dne 13. září 1999 ve čtyři hodiny odpoledne společnost Sony Computer Entertainment Inc. vydala světu informace o vzhledu, ceně, technických specifikacích a mnoha dalších věcech o ostře sledovaném stroji na emoce, überkonzole, jejíž jméno bude navždy a definitivně PlayStation2.

„Vkráčíme do nové epochy digitální zábavy. SCEI dnes oznamuje podrobnosti ohledně uvedení revolučního počítačově-zabavního systému jménem PlayStation2," stálo v oficiální tiskové zprávě.

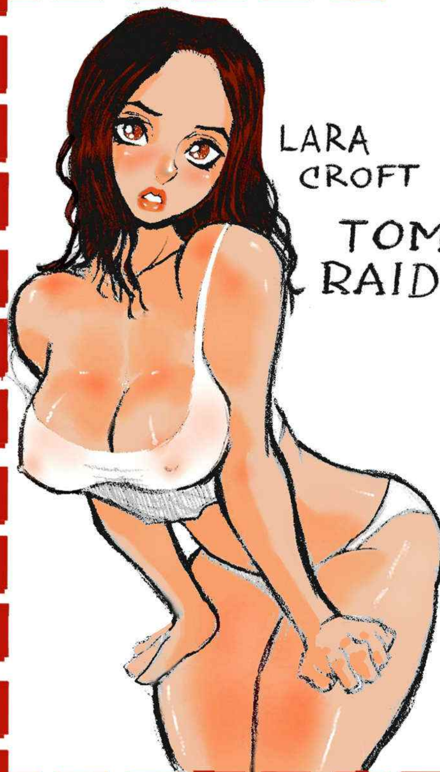


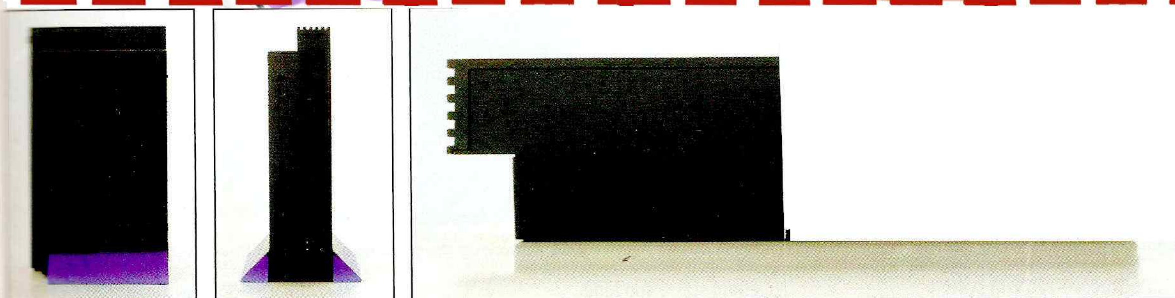
PlayStation2. Všimněte si prudce elegantního stylu, nového Dual Shock2 ovladače a osmimegové paměťové karty. Co se schovává na zadní straně? Je tam svět plný vstupů a výstupů, které vám umožní stahovat celovečerní filmy, surfovat na internetu, importovat digitální soubory, propojit se pevnými disky atd.



Ken Kutaragi při premiéře PlayStation2. Fešák.







„PlayStation2 je postavena na pilířích celosvětového úspěchu nejprodávanější herní konzoly PlayStation, jejíž počet majitelů již přesahuje číslo šedesáti miliónů.“

„PlayStation2 bude uvedena dne 4. března 2000 v bezprecedentním množství jednoho miliónu kusů na japonský trh. Podporou formátů CD-Audio a DVD-Video nabídne PlayStation2 svým uživatelům celou škálu hudební a filmové zábavy. Nový systém bude zpětně kompatibilní s původní PlayStation, čímž přemostí propast mezi oběma, a ospravedlňuje další investice ze strany současných majitelů PlayStation do stávajícího softwaru.“

Sony Computer Entertainment oznámila tyto podrobnosti o svém novém systému:

Název produktu: PlayStation2
Předpokládaná cena při uvedení (Japonsko): 39 800 jenů (cca 13 000 Kč)
Datum uvedení: 4. březen 2000
Doplňky v ceně: Dual Shock2 analogový ovladač, vysokokapacitní 8MB paměťová karta, demo disk PlayStation2, AV spojovací kabel, zdrojový kabel
Rozměry: 301mm x 178mm x 78mm
Hmotnost: 2,1 kg
Média: PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM
Další podporované formáty: CD-Audio, DVD-Video
Rozhraní: přípojky k ovladačům (2), přípojky k paměťovým kartám (2), výstup AV kabelu (1), digitální optický výstup (1), USB sběrnice (2), iLink (IEEE1394) (1), slot karty PCMCIA Type III (1)



„PlayStation2 nachází cestu směrem k budoucí síťově řešené zábavě,“ řekl Ken Kutaragi, prezident a předseda představenstva společnosti Sony Computer Entertainment Inc. „Stejně tak, jak PlayStation rozšířila interaktivní hraní na bezprecedentní masový trh, i kombinace dechberoucí digitální grafiky, vynikajícího zvuku a technologie DVD-Video u PlayStation2 otevře dveře zcela novým počítačově-zábavním zážitkům ve vašich domovech.“ ▶

Pssst!
SPECIAL

Novinky o hrách blízké budoucnosti přímo z letošní ECTS.

Během prvního zářijového víkendu se konala v londýnské Olympia Hall další výstava ECTS (European Computing Trade Show), což je, jak patrně víte, nejdůležitější herní show našeho kontinentu. Reportáž si můžete dále přečíst v sekci Loading tohoto čísla PSM, zde vám ale přinášíme hlavně přehled toho, co se podařilo našim redaktorům vykopat z hory všemožných tiskových oznámení:

- **SCEE předvedla především hry *FFVIII, F1 99, Spyro 2* a vynikajícně vypadající *Crash Team Racing*. Prostor stanu Sony byl též rezervován pro trio titulů od Square: *Chocobo Racing, Saga Frontier 2* a velmi očekávaný *Ehrgeiz*. Představen byl též *Medievil 2*, pokračování velmi populární kosterní adventury z roku 1998. Na důkaz, že ani s příchodem PS2 nepolevuje podpora pro staré dobré PlayStation, byly předvedeny tituly (nadechněte se): *Space Debris, Ace Combat 3, DragonValour, Tombi 2, Buster and the Beanstalk, Colony Wars: Red Sun, Team Buddies, Mulan, Jackie Chan's Stuntmaster, Barbie Race & Ride, A Bug's Life Activity Centre, Pac-Man World, Tiny Tanks* plus erpégéčka *Star Ocean: The Second Story, Legend of Legaia* a strašidelný *Shadow Madness*.**
- ***Gran Turismo 2* bylo potvrzeno pro prosinec. Hra bude uvedena ve formě dvou CD (!), bude obsahovat více než pět set vozů, dvacet zcela nových tratí, šedesát licenčních testů a možnost používat veškerá uložená data z *Gran Turisma 1*!!! Teď ještě najít, kde máte uložené licence a můžete je směle používat v *GT2*. Více na toto téma vám přineseme po**

Pssst! SPECIAL

Novinky o hrách blízké budoucnosti přímo z letošní ECTS.

plánované návštěvě u Polyphony.

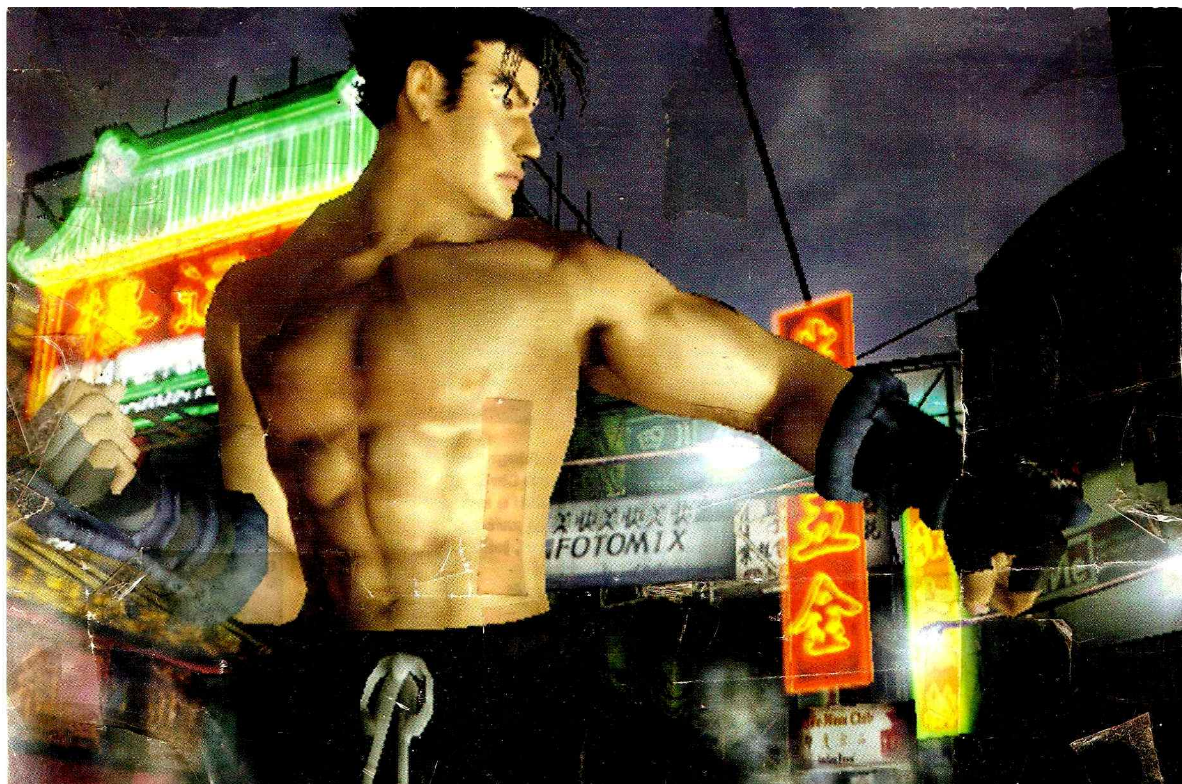
• Acclaim chtějí navázat na úspěch *Shadowmana*, a to další komiksovou licencí jménem *Armonies*. Mělo by jít o jakýsi mix *Quakea* a Hvězdné pěchoty. Dalším novým titulem v jejich nabídce bude oku lahodící závodní titul a la *Ridge Racer* jménem *Vanishing Point* (název naráží na to, že ve hře neexistuje žádné doskakování). Pro PlayStation2 Acclaim počítají s *Ferrari 360 Challenge* a pokračováním velmi chválené boarderské hry pro PC/Dreamcast jménem *TrickStyle*.

• Exkluzivní zprávou od GT bylo to, že *Driver 2* je již v přípravě pro současnou PlayStation (čtyři nová města, opět je hrdinou Tanner, Mustang k dispozici.). *Driver 3* je plánován pro PlayStation2 (bude to prý skutečné *GTA* ve 3D). GT dále oznámilo, že *Unreal* pro PlayStation bude mít velmi pravděpodobně splitscreen pro čtyři hráče a stejně jako *Quake II* exkluzivní levely pouze pro PlayStation.

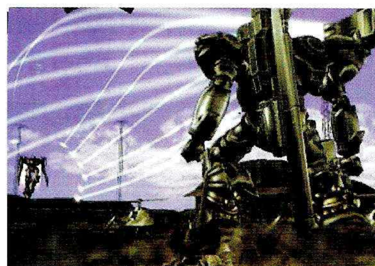
• Konami měli hodně úspěšnou show: *ISS Pro Evolution* byla zvolena hrou výstavy a *Beatmania* měla v PALové konverzi hodně pozitivní náboj díky skladbám od hvězd, jako jsou Fatboy Slim či Moloko.

• Codemasters dovolili členům redakce PSM seznámení s úžasným a hratelným *Colinem McRae 2*. Při zkoušce jsme viděli vynikající nové světelné efekty a nějak samovolně jsme nabourali do hospůdky na kraji cesty.

• Eidos v současnosti pracuje tvrdě na *Tomb Raideru: TLR*, ale i nové verze her *Resident Evil 3* (ještě více násilí!) a *Fear Effect* (dřívější *Fear*









Rané screenshoty z her *Tekken Tag* (nahoře) a (zleva) *Street Fighter EX3*, *Armoured Core 2* a nového *Ridge Racera*. Jinovi to ale sluší!

„Počítačově-zábavní systém PlayStation2 bude k dispozici na dalších asijských trzích v létě roku 2000 a uvedení na americký a evropský trh proběhne na podzim téhož roku."

Zatímco současný joypad Dual Shock bude plně funkční i ve spojení s PlayStation2, nová verze, která bude uvedená na trh současně, bude též k dispozici, a to za cenu 3 500 japonských jenů (cca 1100 Kč).

„S výjimkou tlačítek Start a Select jsou všechny funkční prvky tohoto ovladače nazvaného Dual Shock2 analogové, což umožňuje mnohem citlivěji regulovat a reagovat na podněty ze hry a zprostředkovává značně uspokojivější interaktivní zkušenost."

I nová standardní paměťová karta představuje vylepšení oproti stávajícímu systému. Stejně jako Dual Shock2 bude při uvedení stát 3 500 jenů.

„Nová paměťová karta má kapacitu 8 MB a přenosovou rychlost dat přibližně 250 krát rychlejší, než je tomu u současné standardní paměťové karty. V zájmu zabezpečení dat, zvláště bereme-li v úvahu budoucí síťové aplikace, paměťová karta bude vybavena bezpečnostním systémem ochrany a ověřování autenticity jménem MagicGate."

Mezitím v Evropě, prezident SCEE Chris Deering samozřejmě hýřil optimismem.

„Síla a vize vtělená do PlayStation2 přemění domácí zábavu navždy. PlayStation2 je budoucností domácí zábavy, sdružuje interaktivní hraní, DVD-Video a síťové možnosti skrze nejvýkonnější multimediální chip-set na světě do jediného celku. Všechna ostatní





Pochopitelně dojatý Kutaragi představuje světu PlayStation2.





herní zařízení působí ve srovnání s ní velice limitovaně, s výjimkou současné PlayStation, jejíž vynikající nový software bude daleko do budoucnosti přehráván na obou platformách PlayStation."

„Tento stroj je uměleckým dílem. Je čistý ve tvarech, elegantní a velmi sexy. Doslova křičí o své místo vedle high-tech zařízení budoucích domácností, jako jsou digitální televize s vysokým rozlišením či nějaký PC monitor zítřka."

Nejvíce překvapujícím okamžikem bylo bohatství softwaru představeném na této

Mimořádně působivý záběr ze hry *Gran Turismo 2000*. Screenshot ukazuje, jaký obrovský skok grafika hry učinila od svého prvního představení v březnu letošního roku. Obal vlevo je důkazem, že spojenectví technologií PlayStation2 a DVD je velice těsné.

akci. Byly představeny nové screenshoty z hry *Tekken Tag Tournamnet* a titulu jménem *Gran Turismo 2000*. Herní vrcholy ze seznamu třetích stran zahrnují tituly jako *Street Fighter EX3* (Capcom), *X-Fire* (EA/Square), *Bust A Groove 3* a *Star Ocean 3* (Enix), *Armored Core 2* (From Software), *Bloody Roar 3* a *Bomberman 2001* (Hudson Soft), *Kessen* (Koei), *The Bouncer* („hratelný akční film" od Square), *Robocop* a *Roadsters Trophy 2000* (Titus) a „Nové *Cool Boarders*" (UEP Systems). Namco má v plánu „Nový *Ridge Racer*" a *500GP*, hru se silničními motocykly.

Samotná Sony oznámila přípravu her *Dark Cloud* (RPG), *Den-Sen*, *Fantavision* a *Splash Dive* (všechny akční), *The King And I* (temné RPG), *IQ Remix* (logická), *Popolocrois III* (romantické RPG), *Tenchu 2* a samozřejmě především *Gran Turismo 2000*.

Na vrcholu softwarových zpráv pak stojí informace, že SCEI hodlá vytvořit z PlayStation2 „základnu pro elektronickou distribuci digitálních informací na základě internetu od roku 2001".

„SCE bude vyrábět elektronický transakční systém zahrnující zabezpečovací a ochrannou technologii, který bude podporovat systémy elektronické distribuce. V roce 2001 bude též vyroben přípojný modul pro síťové účely (rozhraní PC karty) a bude zprovozněn server elektronické distribuce."

Co to všechno znamená? Budeme pravděpodobně moci stahovat celovečerní filmy či hudební alba, skladovat tato data na pevných discích a za pomoci minidisků či CD-vypalovaček vytvářet svá pevná média.

Zůstaňme ale ještě v roce 1999. Co nás teď tedy čeká? V příštím roce bude k dostání nová PlayStation, jejíž hry se budou vyznačovat fantastickou grafikou, vyspělou umělou inteligencí, citlivějším ovládáním a rapidně zvýšenou hratelností. Přičteme-li si k tomu oficiální zprávu o integrovaném DVD-Video přehrávači a možnostech distribuce digitálních dat, vidíme před sebou nejen mimořádnou herní konzolu, ale mnohem víc: skutečnou budoucnost počítačové zábavy.

Příští měsíc se dočkáte dalších informací o PlayStation2, zatím vám přejeme klidné spaní, i když to asi půjde jen těžko.









Fotografie z konference konané 13. září. Tam to všechno začalo...

V KOSTCE PlayStation2

PlayStation2 jde na trh v Japonsku dne 4. března 2000 s cenou 39 800 jenů (na vlas stejná jako u původní PlayStation v roce 1994).

• PlayStation2 později přijde na trh v Severní Americe a Evropě během „podzimu 2000". Dříve se předpokládalo srpnové datum.

• Konzola BUDE přehrávat DVD-filmy. Navzdory dřívějším zprávám nebude nutné dokoupení žádného přídavného zařízení.

• Starý Dual Shock bude plně kompatibilní s PlayStation2, ale bude k dispozici též nový plně analogový model ovladače za cenu cca 1100 Kč.

• Nová 8MB memory karta bude též na trhu za cenu cca 1100 Kč.

• PlayStation2 bude propojitelný s různými druhy modemů (telefonní, kabel, mobilní). Tím pádem bude propojitelný i s internetem.

• V roce 2001 bude uveden přídavný modul, který umožní uživatelům PlayStation2 stahování digitálních dat, například ve formě filmů. Poté si budete moci uchovávat tyto informace na pevném disku přídavného modulu.

• Hry ohlášené v současné chvíli pro PlayStation2 zahrnují: *Tekken Tag Tournament*, *Gran Turismo 2000* či *Tenchu 2*.

Pssst! SPECIAL

Novinky o hrách blízké budoucnosti přímo z letošní ECTS.

***Factor*) vypadají naprosto mimořádně.**

• Empire hledí do budoucnosti a připravili konverzi amigácké futuristické sportovní hry pod názvem *Speedball 2100*. Též na cestě jsou *International Cricket Manager 2*, *Golf Pro* a *Ford Racing*, závodní hra určená až osmi hráčům s oficiální licencí soutěže, skutečnými jezdci, a dokonce i s náklaďáky.

• SCi oznámili zakoupení licence The Italian Job, kultovního filmu ze šedesátých let, a to pro účely playstationové hry.

• EA má přichystanou řadu sportovních titulů s číslovkou 2000 v názvu a chce je vrhnout na trh před Vánocemi. Jsou to *NHL*, *Madden*, *Supercross*, *NBA Live* či *Knockout Kings*. Nové tituly jako *Medal of Honour*, *Cyber Tiger* či strategie *Dune 2000* vás čekají v budoucích číslech PSM. Moudré rozhodnutí je, že *Road Rash Unchained* byl odsunut až do příštího roku kvůli celkovému přepracování.

• *Rayman 2: The Great Escape* od Ubi Soft je konečně na cestě. Objeví se ještě před Vánocemi. Fanoušci japonských divočin budou jistě potěšeni zprávou, že manga RPG *Grandia* bude konvertována pro Evropu.

• Infogrames procupitali výstavou vcelku potichu, ale milým překvapením se stalo předvedení hry *Jet-X*, což je futuristická závodní hra od původních tvůrců prvního dílu hry *Wipeout* jménem *Curly Monsters*.

• *Ready 2 Rumble Boxing* je vánočním dárkem od Midway. Není však jediný, vedle toho tu ještě máme *Gauntlet Legends*, *Mortal Kombat: Special Forces*, *Hydro Thunder*, *Paperboy 3D* a *NFL Blitz 2000*.

LONDÝNSKÝ PANTEON

REDAKCE PSM NA NÁVŠTĚVĚ ECTS



Každý rok se o prvním zářijovém víkendu koná v hlavním městě videoher Evropy, v Londýně nad Temží, European Computing Trade Show neboli největší herní výstava našeho kontinentu. Vydali jsme se mezi menší, větší i mamutí stánky výrobců a distributorů playstationových her, abychom vám zprostředkovali dojmy z této významné události. Informace o konkrétních herních novinkách, zprávách a spekulacích najdete v celé sekci Loading tohoto čísla. Zde si můžeme povědět něco o tom, jak to přímo na místě vypadalo, co tam probíhalo a jak to zkrátka v Olympii, příznačně to nazvaném místě obývaném herními bohy, polobohy a bůžky, dopadlo.

ECTS je ostře sledovaná událost, místo, kde se ve třech dnech sejdou mnozí významní lidé byznysu zvaného počítačové hry a pronášejí důležitá prohlášení, zajímavé názory i plytké řeči. Anebo se prostě společně opijí na nějakém firemní mejdanu. Udělat zde nějaké pořádné představení znamená investovat částku kolem miliónu dolarů do instalace a pronájmu pekelně drahé výstavní plochy. Možná i proto se občas některý z významných hráčů na poli videoher rozhodne tak trochu bojkotovat tuto akci svou nepřítomností či naopak provokativně vystavit své zboží na odiv ve stejný čas někde poblíž místa konání výstavy. To byl letos případ Electronic Arts, kteří pouze předváděli své sportovní tituly v jakési budově o pár ulic dál, nebo Foxu, jež se uchýlil do prostor nejbližšího velkého hotelu Hilton. Finanční důvod přímo uvedla společnost Sega, která měla těsně před evropskou (a poté opětovně odloženou) premiérou konzoly Dreamcast. Sega prý raději ten meloun investuje do reklamy.

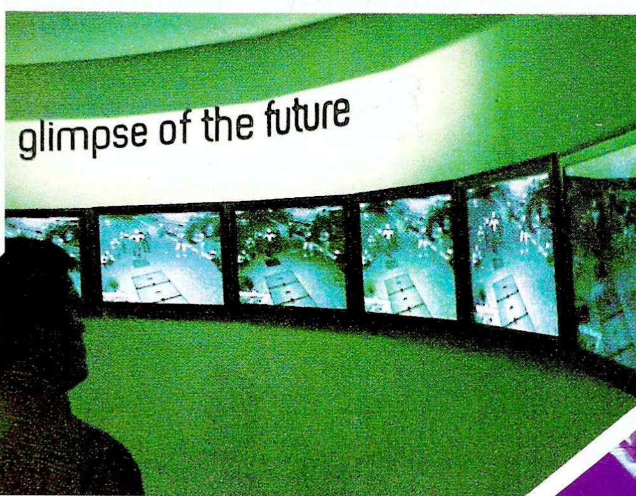
Tak se už po několikáté za sebou králem výstavy (co do velikosti i úchvatnosti expozice) stala SCEE. Vstup připomínal bránu do nějaké instalace moderního umění. Krátký vstupní tunel zdobila tvář podivně vyhlížející Japonky a malé obrazovky nad hlavami

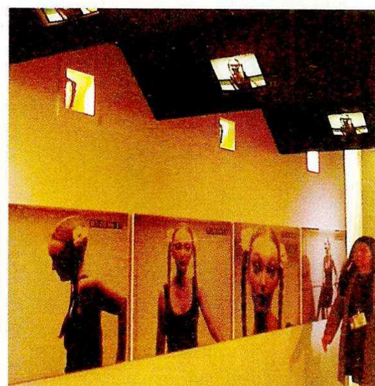


Sony je prostě o krok vpřed. Vykašlali se na tupou krásu objemných hrudníků a dokonalý úsměv opálených modelek. Místo toho okouzlili kolemjdoucí filosofující slečnou Fifi.

ECTS 99



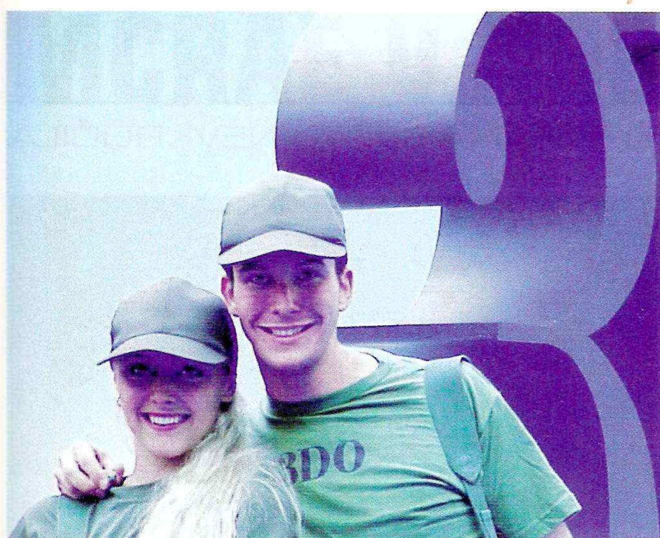








Největší prostor si zabral stan v hale společnosti SCEE. Byly k vidění barevně osvícené bílé zdi, oku lahodící křivky stropu, kovová recepce, chlupatý Crash (mimo záběr), desítky obrazovek s novými hrami a dema PlayStation2.







Život maskotův není jednoduchý, celý den stojí na nohou v nemožném oblečení a musí se mile usmívat na každého otrapu, co si usmyslel, že si ho vyfotografuje. Na obrázcích vidíme dívku Konami, stříbrné slečny od Nintenda, vojáčky 3DO, „Araby" u stánku Prince of Persia a ukřižovanou chudinku u Virgin.







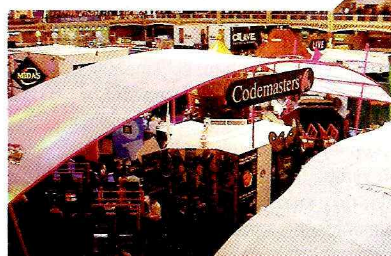
přehrávaly její ještě podivnější monolog o tom, že každý má možnost přistát na svém vlastním Měsíci, který byl chvíli pronášen v angličtině a chvíli v němčině. Pak se před vámi otevřel impresivní bílý sál plný obrazovek a až eroticky podmanivých her k ochutnání. A tam někde vzadu se nacházel kout s černým nápisem A Glimpse of Future, kde se na odiv (a k úžasu přihlížejících) promítaly dema tehdy ještě nepojmenované PlayStation2. Stejně tak i večírek Sony (jak se na tom všichni shodli) byl největší a nejzábavnější. V dávno nepoužívaných prostorách britské železnice (jakési vlakové hangáry) SCEE hostila tisíce lidí. Nápoje tekly proudem a hrdost na PlayStation byla patrná v každém okamžiku. To, že organizátoři nebyli žádní troškaři, dokládá i skutečnost, že živou hudbu obstaraly hvězdy taneční scény, britští Faithless.

Na výstavě rozhodně ubylo plyšových panďuláků a vnadných slečen v kožených kombinézách. Zřejmě mnozí vystavovatelé vyslyšeli námitky většiny účastněných a chvályhodně se soustředili na předvádění předností svých her. To ovšem neznamená, že byste na nějakou tu lepou děvu přeci jen sem tam nenarazili. Ostatně čím by pak časopisy vyzdobily své reportáže? Kromě toho se po prostoru výstaviště pohybovali vesmírní maskovaní podivíni, vojáci americké armády nebo trochu strnule se tvářící šejchové z arabské pouště. Bylo tam veselo, bylo tam strašné vedro a bylo tam draho. Ale především letošní ECTS byla stejně jako minulé ročníky zrcadlem videoherního světa, který máme všichni tak rádi, a barometrem neustále stoupající významnosti zábavního průmyslu, jehož jsme se stali my i vy součástí.





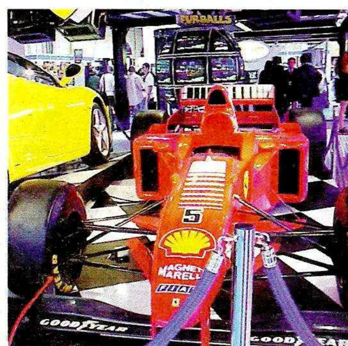


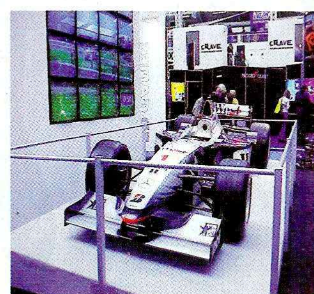


ECTS zvenku i zevnitř. Na obrázku si prosím povšimněte elegantního stánku našeho mateřského vydavatelství Future Publishing.

Vystavovatelé připravili ďábelská lákadla. Fandíte Ferrari nebo McLarenu? My fandíme té snědé slečně propagující *Music 2000*.







LOADING 38% COMPLETE

HVĚZDNÝ TREK

KAM NOHA ŽÁDNÉHO FANA JEŠTĚ NEVKROČILA

Extáze

Onimusha. Fantasticky vypadající samurajská hra, která byla původně určena pro PlayStation2, ale stejně jako *Final Fantasy IX* přistane v přístavu současné mašinky Sony.

Návrat chladivých zimních večerů. Konečně budeme opět moci nosit pletené pulovry od babičky, pít kvalitní zlaté ležáky a hlavně hrát MILIÓN FAJN PLAYSTATIONOVÝCH HER. Stačí se jenom kouknout na obsah novinkové a preview části tohoto čísla, a jedno je jasné: nuda prohraje na celé čáře!

EXTÁZE

Propadáky a trefy přímo do černého z bouřlivého světa PlayStation.

DEPKA

Phantom Menace. Nejenže musíme čekat tak strašně dlouho na českou premiéru jenom proto, abychom zjistili, že Jar Jar je totální pitomec, ale navíc jsme se stále ještě nedočkali hry téhož názvu.

Vzrůstající nebezpečí různých přesunů a odkladů v případě několika mimořádných titulů podzimní sezóny. Proboha, nezahrávejte si s hněvem lidu.

Zkoušeli jsme to. Fakt jsme se moc snažili, abychom předvedli v tomto čísle první screenshoty z *Unrealu*, ale opět jsme nepochodili. Tak snad příště, jak nám ten sliboval.

Museť pracovat, když můžete hrát *Quake II*.

Depka

Firma Activision umožnila našemu vyslanci Skotska exkluzivní zkoušku chystané hry *Star Trek: Red Squad*, jež je stylově velice příbuzná vesmírným akcím typu *Colony Wars*, ovšem s tou výhodou, že je lokalizována do stále nesmírně populárního světa Star Trek.

Fanouškové budou jistě překvapeni informací, že licenci Star Trek tvůrci hry použili velmi zvláštním způsobem, a to tak, že většina použitých vesmírných lodí ve hře nebyla k vidění ani v seriálech a ani v žádném filmu tohoto jména. Vysvětluje se to snahou o urychlení hratelnosti a s tím souvisejícím použitím vesmírných stíhaček namísto obrovských korábů. Každopádně vedle toho se samozřejmě setkáme se starými známými, jako jsou například klingonské Warbirdy a další. Hra bude navíc obsahovat zcela novou rasu. Údajně je tak povedená, že firma Paramount zvažuje jejich užití do příštího filmu.





Vesmír je konečný cíl. Tohle nám říkal náš učitel-vizionář.

STAR WARS: NOVÁ GENERACE

LUCAS HOVOŘÍ O SVÝCH PLÁNECH PRO PLAYSTATION2

Nejen Steven Spielberg se nechal slyšet, že je nadšen možnostmi budoucí generace konzoly PlayStation. I George Lucas, majitel vesmíru Hvězdných válek, říká, že je tím, co viděl, nadšen. Oba superfilmaři datují své první setkání s novou technologií Sony na letošní E3 v Los Angeles. Zvláště Lucas, jak se zdá, od té doby nepřestává myslet na nic jiného.

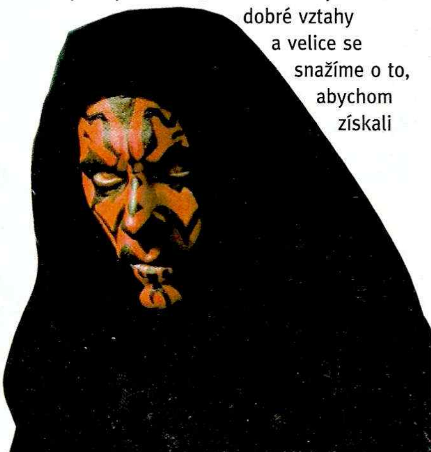
Například v rozhovoru s filmovým kritikem Chicago Sun Times Rogerem Ebertem, který měl být věnován filmu Skrytá hrozba, Lucas často hovořil o novém stroji PlayStation: „Máme se Sony naštěstí dobré vztahy a velice se snažíme o to, abychom získali PlayStation2 co nejdříve a mohli začít s vývojem her pro tuto platformu." Lucas pokračoval: „Právě jsem dokončil snímek, který, jak víte, je v jistých ohledech mimořádný. Seděli jsme tam u nich a byli jsme značně hrdí na to, co jsme dokázali. Pak ovšem hodili před nás na stůl tu hračku a my jsme viděli, že je mnohem výkonnější než cokoli, co jsme používali při výrobě filmu. Je to divný pocit, když se čtyři roky snažíte dosáhnout něčeho mimořádného a pak vidíte, že za rok to bude mít každý doma. Je to vlastně úchvatné. Byl jsem jako zasažený bleskem. koukal jsem se na to a myslel si 'tohle je neuvěřitelně rychlá věc'. Nechytal jsem se, bylo to neuchopitelné. To, čeho dosáhli, je za hranicemi chápání, i když rozumíte počítačům. Postavy nejsou sice výslovně fotorealistické, ale jsou mnohem dál než jakákoli videohra současnosti."

Co říkáte, není to úžasné? Člověk nadskakuje radostí, když si tohle čte, zvláště když si k tomu ještě přidáte informaci z jistého japonského časopisu o tom, že Lucas hodlá připravit hru na téma Episode 2 pro budoucí konzolu PlayStation, a to tak, že patrně převede přímo CGI grafiku z filmu do hry! Máte-li zájem o celé citované interview, můžete se na něj podívat na internetových stránkách Chicago Sun Times (www.suntimes.com/ebert).



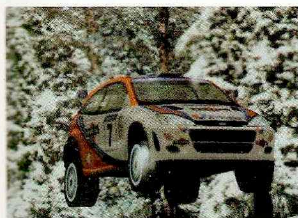


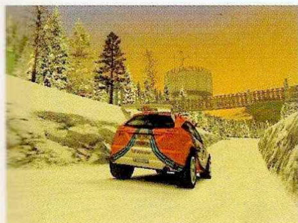
Phantom Menace nevypadá špatně, ale Lucas se už nemůže dočkat Epizody 2 pro konzolu příští generace.



MCRAE V KOSTCE

CODEMASTERS PŘEDSTAVUJÍ DRUHÝ DÍL SVÉ RALLYE







Codemasters odvádějí na grafice druhého dílu hry Colin McRae neuvěřitelnou práci. Cílem je získat zpět korunu krále rallye her od Infogrames.

Colin McRae Rally je všeobecně považován za jednu z nejpodařenějších závodních her všech dob. Codemasters se netají, že dalším pokračování této hry chtějí překonat i výborné *V Rally 2*. Stejně jako u všech dobrých dvojek je toto případ her, které jsou větší, lepší, dokonalejší. Například hodlá poprvé předvést auta složená se 700 polygony (původní *Colin* má kolem 400 a *V Rally 2* se pyšní 600).

Codemasters opět spojili své síly v úzké spolupráci se skotským jezdcem Colinem McRae a jeho navigátorem Nickym Gristem ve snaze připravit ještě autentičtější simulaci jízdy, než tomu bylo u předchozí hry (mimochodem, prvního dílu se prodalo celosvětově 1,5 milionu kopií). Colin McRae mezitím vyměnil stáj, takže dominantou hry není již modré Subaru Imperza,



nýbrž Ford Focus v kombinaci bílé a tmavě oranžové. Tento automobil stejně jako všechny ostatní ve hře představuje dokonalý trojrozměrný model, pokrytý detailními autentickými texturami. Codemasters zapracovali i na světlech, poloprůhledných sklech atd.

Co se měnit naopak nebude, je úspěšný koktejl realismu a hratelnosti, který proměnil první díl ve vynikající hit. K tomu producent hry Guy Wilday říká: „Grafická stránka naší nové hry ji okamžitě odliší od předchůdce, ale v jádru své podstaty, ve struktuře a z obsahového hlediska je *CMR 2* stále stejný.“ Detaily krajiny jsou výsledkem aplikace mnoha tisíc fotografií, které vývojářský tým pořídil v několika různých zemích. V důsledku mravenčí práce s detailem vypadají například sněhem pokryté smrky jako opravdové sněhem pokryté smrky. Nový dynamický systém počasí způsobí, že počasí se bude moci měnit během jízdy a zapracovalo se i na lepším vizuálním ztvárnění zašpinění vozu či deformaci karosérie při kolizích.

Tratě jsou pro účely této hry modelovány zcela nově a budou obsahovat jemnější přechody na škále asfalt-štěrk-písek-sníh. *Colin McRae Rally 2* bude dle slov lidí od Codemasters dramatickým zlepšením původní hry, a udrží-li si stejně úchvatnou hratelnost, lze označit válku o nadvládu nad trhem off-road závodů za vyhlášenou.



VÁLKA AUT

NOVÁ ZBRAŇ INFOGRAMES SE JMENUJE *RALLY MASTERS*

Drogově návyková záležitost jménem *V Rally 2*, strhující na sebe pozornost fanoušků terénních jízd, byla již vypuštěna firmou Infogrames na trh. V rukávu má však ještě jeden off-road simulátor, který se hodlá postavit konkurenci z Codemasters, je to titul Gremlinu (firmy vlastněné Infogrames) jménem *Rally Masters*.

„*Rally Masters* jsou hotové,“ prohlásil mluvčí Gremlinu minulý týden, „ale vzhledem ke spolupráci s Infogrames se přizpůsobíme jejich kalendáři a odložíme na čas její vydání. Je to příležitost podívat se na hru znovu a zvážit, zda lze ještě něco vylepšit.“




Kdo předjede na cílové rovince letošního roku *V Rally 2*? *Rally Masters*, nebo Kenny?

Když už je řeč o rallye, zmiňme se ještě na tomto místě o finišující hře *South Park Rally*. Tato hra však spíše bude válčit se *Speed Freaks*, *Lego Racers* nebo *Chocobo Racerem*.

Psssst!

Aneb: co se kde šustlo,kde se kdo prokec a kdo má co za lubem,..

Ve Spojených státech se mají. Řetězec s videohrami Electronic Boutique nabízí každému, kdo si předobjedná *Final Fantasy VIII*, zdarma jako pozornost velkou mapu herního světa... Dalším hercem, jež byl angažován do filmu Final Fantasy, je Ving Rhames, jehož si čtenáři mohou pamatovat z nepříjemné scény znásilnění ve filmu Pulp Fiction. Kam se na to hrabe středověk... Nová hra firmy Agetec se bude jmenovat *Echo Night*. Bude to adventura založená na příběhu o lodi jménem Orphius, která zmizela v roce 1913. Hráči budou muset kontaktovat ztracené duše a vyřešit s jejich pomocí nejméně padesát velmi zapeklitých puzzlů. Hra bude mít několik různých zakončení a uživatelé Dual Shocků budou mít možnost cítit strach na vlastní kůži... Něco statistik: během letošního roku nejvíce rostl počet majitelů konzoly PlayStation u nás v Evropě a v současné době dosahuje už hranice 25 miliónů. Průzkum provedený společností Datamonitor odhaduje, že do roku 2003 dosáhne prodej herních konzol a příslušného softwaru čísla 17 miliard dolarů. Nejrychleji bude podle předpovědi růst spotřeba konzol a her ve Španělsku, Švédsku a Itálii. Zajímavé... Tri-Ace, firma stojící v pozadí série *Star Ocean*, pracuje na zcela novém RPG. Vydavatelem této hry, která nese název *Valkyrie Profile*, je všemocný Enix. Hra bude založena na severoevropské mytologii, hráči tu budou ovládat valkyrii a budou muset shromažďovat duše v několika úrovních. Tyto duše jsou poté vyslány do Valhally do boje proti božským stvořením.

PLAYSTATION A-Z

P jako... **PSX.** Zastaralý název pro PlayStation, dodnes používaný některými hloupými novináři. Když Sony poprvé oznámila práce na nové konzole, označila ji PSX. Později se z toho vyklubala PlayStation-X a pak z toho už byla jen PlayStation. Takhle to bylo.

Publisher (vydavatel, distributor). Velikánské podniky, které platí tvůrcům her za vývoj, poté je vyrábějí ve formě CD, tisknou pro ně manuály a rozvezou po celém světě. Za tyto služby jim obvykle náleží značná část ze zisku z prodeje hry, ačkoli mají málo společného s tvůrčí prací na tom či onom titulu. Jeden takový zdařilý příklad se jmenuje Eidos. Tato firma vydělala neuvěřitelné peníze za to, že financovala a organizovala výrobu a prodej her *Tomb Raider*. Ve skutečnosti je to dílo Core Design.

R jako... **RAM.** V současnosti je uváděná v megabytech a vyjadřuje okamžitou paměťovou kapacitu stroje. Program hry je nejdříve nahrán (loading) do této paměti a až poté ho lze použít k účelu hry.

Realtimeový. Obrazy generované strojem na obrazovce v odpověď na okamžité pokyny z ovladače, nikoli předem vykreslené rendery (viz.) pozadí či filmové sekvence. Realtimeová 3D grafika je v dnešních hrách klíčovou otázkou a podle ní se mnohdy měří výkon toho či onoho softwaru. Budoucí PlayStation slibuje vynikající realtimeové schopnosti.

Render. Obvykle se používá pro označení počítačem generovaných obrazů vysoké kvality, které se užívají pro účely filmových sekvencí či pro vytvoření nehybného či málo animovaného pozadí ve hrách.

DRAK, DÍL DRUHÝ

SPYRO SE VRACÍ A TVÁŘÍ SE VESELE

Rohatý fialový soptík je zpátky a hodlá ještě letos ožehnout dráty ve vaší PlayStation čerstvou dávkou plamenného dechu. Insomniac, tvůrce hry, tentokrát vyvádí malého plošinovkového hrdinu z relativního bezpečí Země draků a zasazuje ho do několika cizích světů. Bude na vás, abyste ho naučili řadu nových pohybových prvků ještě dříve, než narazí na prvního velkého bosse, jež stojí v cestě dračí spravedlnosti.

Spyro bude plavat, lézt po skalách a vznášet se na křídlech. Bude plivat superohnivé šlehance, narážet hlavou ještě prudčeji, bude občas i neviditelný a bude používat nepřebernou řadu nástrojů, které z dřívějšího setkání s ním neznáte. Ve hře *Spyro 2* je na hráče přichystáno 30 nových světů, které čekají na váš průzkumnický nájezd. Tyto světy budou prý mnohem větší, než v jedničce a dle slov zástupce distributora SCEE se budou mnohem více navzájem lišit. Dalším osvěžením bude vypuštění systému sbírání drahokamů a jeho nahrazení konceptem trojí úrovně cílů v každém světě (primární, sekundární a bonusový). Primární cíl každého levelu je samozřejmě nejdůležitější a zcela nezbytný pro jeho dokončení. Sekundární cíle nabídnou při splnění důležité pomůcky a předměty, jejich splnění není pro uzavření levelu nezbytné, nicméně celou hru bez nich nelze úplně dokončit. K těmto úkolům například patří průchod tunelem plným pavučin a sestřelování pavouků ze sítí.



K ústředním postavám příběhu patří duo jménem Ripto a Gulp. Měli by údajně reprezentovat póly zla a dobra a budou hrát důležitou roli i ve smyslu hratelnosti. Samotný příběh je prý fascinující pohádka, která bude hráče intenzivně motivovat k postupu hrou.

Visuálně je to opět lahodná porce pro oči. Sto nových postaviček a úžasné nové vodní efekty spoluvytvářejí prostředí, jež bude svým způsobem na PlayStation jedinečné. Další plusem má být hudba, kterou exkluzivně pro hru složil známý hudebník a bývalý člen skupiny Police Steward Copeland. Za největší klad však mnozí, co již měli s hrou tu čest, považují jemný posun k téměř dospělejšímu pojetí hry. Spyro coby teenager? Přečtěte si PrePlay v příštím čísle PSM.



Podle obrázků to sice tak nevypadá, ale Spyro údajně trochu dospěl.

A VÍTĚZEM JSOU...

VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ SOUTĚŽÍ Z PSM 16 A PSM 17

Od PSM 16 jsme zavedli novou podobu soutěží o hry, kterou pořádáme společně s firmou Sony Czech. Jsou to ty nejlepší tituly v nabídce SCEE, které máme možnost vylosovaným výhercům každý měsíc v počtu deseti kusů zaslat jako dárek.





PSM 16 se nesl ve znamení hry *Ape Escape*. Otázka byla v souladu s novým grafickým řešením soutěžní rubriky velice jednoduchá. Pro pořádek si však řekněme, že autorem teorie, že člověk se vyvinul z opice byl Charles Darwin, což drtivá většina z několika set účastníků věděla správně. Jen deset jich však mohlo vyhrát. Jsou to:

Oliver Venglovič, Poprad
Pavel Mazura, Česká Lípa
Jana Petříková, Javorník
Zdeněk Blažej, Praha 3
Milan Spáč, Velký Krtíš
Petr Tlapa, Udlice
Martin Vedral, Praha 4
Jaroslav Drážďanský, Sokolov
Andrea Karleeová, Ostrava
Martin Jenč, Jiříkov

V PSM 17 jsme soutěžili o komedii jménem *Speed Freaks*. Pro formu si uveďme správnou odpověď na celkem primitivní otázku: Motokára je vozidlo dvoustopé. Deset vylosovaných jsou zde.

Robert Hejduk, Pec pod Sněžkou
Jaromír Bažant, Poděbrady
Václav Černý, České Budějovice
Radim Kratochvíl, Brno
Milena Šimáková, Frenštát
Luděk Bauer, Olbramovice
Zdeněk Postránecký, Praha 8
Martin Teubner, Český Krumlov
Petr Musílek, Praha 8
Robert Kovář, Ostrava

Všem vítězům od srdce blahopřejeme.



OLYMPIÁDA NA PLAYSTATIONU

EIDOS MÁ OFICIÁLNÍ LICENCI OLYMPIJSKÝCH HER

Prachatý softwarový kolos známý pod jménem Eidos Interactive nedávno oznámil, že získal oficiální licenci k digitalizaci Olympijských her budoucího roku. Nejen to: licence je platná pro příštích šest let, takže se, kromě her v Sydney 2000, vztahuje ještě na zimní hry 2002 v Salt Lake City a letní hry 2004 v řeckých Aténách. Eidos už potvrdil vývoj celé série her se sportovní tématikou, která pokryje všechny zmíněné události. Aktuální je samozřejmě ta pro příští rok. Bude obsahovat 28 sportovních disciplín (převážně atletické, ale nejen ty).

„Jsme velmi potěšeni příležitostí vytvořit počítačové hry u příležitosti akcí, které jsou bez nejmenších pochyb největšími a nejvýznamnějšími sportovními událostmi světa," říká Mike McGravey, jeden ze šéfů společnosti. „Mileniální hry jsou naprosto mimořádnou příležitostí a my doufáme, že přispějeme titulem vysoké kvality, jež o něco více vzbudí u lidí dojem, že jsou skutečně těchto významných a jubilejních událostí účastni."

Jakou přesnou podobu tahle oslava sportu bude mít, zatím nevíme, ale lze očekávat mix rozmanitých tělovýchovných disciplín od těch, které se konají v plaveckém bazéně (jen se koukněte na tu svalově vyvinutou dámu s naleštěnými bicepsy), až po tradičně nejsledovanější součást her odehrávající se na stadionu, tj. lehkou atletiku (sto desítka překážek, oštěp, výška.). Hra pro Sydney 2000 je v současnosti vyvíjena týmem Attention to Detail a měla by vyjít už začátkem příštího roku. Povídalo se, že Eidos hodlá předvést stometrový sprint pro osm hráčů na letošní ECTS, ale my jsme tam nic takového nakonec neviděli.

S výjimkou ledově pojaté hry k Salt Lake City 2002 je jasné, že nejvážnějším soupeřem děl Eidosu bude populární série *Track & Field* od Konami (viz. sekce Primal Screen). Eidos nepokrytě doufá v to, že na cílové linii právě titul Konami předběhne. Jsou oba aktuální konkurenti opředeni závojem tajemství, že je nemožné předvídat, kdo má přeci jenom lepší šance. Pochopitelně Eidos o sobě prohlašuje, že dokáže vytvořit maniakální tlačítkovou akci s atletickým pozadím v mnohem lepší podobě, než japonská konkurence. Totéž však v opačném gardu bylo slyšet na ECTS z úst představitelů Konami. Musíme si počkat na hratelné verze a nechejme tedy promluvit herní zbraně.

A pokud nevíte, o jaký typ ovládání jde, pak si řekněme jen, že uběhnout osmistovku je mnohem lehčí na nohou v reálném stadionu než za pomocí dvou prstů a joypadu.

Více informací mohou zájemci o kruté mučení svých vlastních prstíků čekat již brzy na stranách tohoto časopisu.



Máme podezření, že do podoby této plavkyně mluvil někdo z týmu, který má na svědomí *Tomb Raidera*.

BLÍZKÁ SETKÁNÍ SE SQUARE

KAŽDÝ MĚSÍC VYJDE NOVÁ HRA OD SQUARESOFTU!









***Chrono Cross* (nalevo a uprostřed) a *Vagrant Story* (napravo) jsou dva nové tituly od Square, které se již dostaly na japonský trh. V obou případech existuje slušná naděje, že se konečně dočkáme i my.**

V Evropě jsme vedle z brzkého vydání *Final Fantasy VIII*, ale japonští digitální bohové, kteří tuto hru stvořili, mají nyní už dávno jiné starosti. Nedávno potěšili své fanoušky tiskovou zprávou obsahující detaily o řadě svých budoucích her. Ještě lepší je dodatek, že existuje slušná naděje, že většina těchto titulů dorazí přes Sony i do Evropy.

Nová smlouva uzavřená mezi Square a Sony říká, že v následujícím půlroce vyjde v Evropě šest titulů Square pod hlavičkou majitele značky PlayStation. Mezi těchto šest titulů patří kromě *Final Fantasy VIII* ještě *Chocobo Racing*, *Saga Frontier* a velmi stylová bojovka *Ehgeiz*. Tyto tituly byly předvedeny i na výstavě ECTS v Londýně. Zbývající dva tituly zatím nebyly upřesněny, ale nejspíše to budou některé z oněch novinek. Seznam ukazuje, že nejen *Final Fantasy IX* je společnost živa. Zpráva hovoří o tom, že se připravuje anglický překlad vysoce atraktivních titulů jako *Legend of Mana*, *Chrono Cross* či *Dew Prism*. Díky smlouvě s EA vyjdou pro americký trh a jsou nejžhavějšími kandidáty pro zaplnění díry ve smlouvě se Sony i pro Evropu. Kromě toho se však japonská Square připravuje k vydání závodního RPG *Racing Lagoon* a *SaGa Frontier 2*. Nadějná je i *Vagrant Story*, což je anime RPG strategie, která přináší údajně mnohé inovace. Hororové fanoušky jistě potěší poslední zprava, která referuje o *Parasite Eve 2*. První díl měl však v USA jen slabý ohlas, a tak je osud této hry značně nejistý.

Platinum MENU

V MODRÉM ROHU *TEKKEN* TŘETÍ, V ČERVENÉM ROHU VYZYVATEL *MEDIEVIL*. VÍTĚZ TOHOTO PLATINOVÉHO STŘETU. JE ZŘEJMÝ.



MEDIEVIL

Vítejte ve starobylém světě goblinů, draků a jiných nesmyslů. *Medievil*, ačkoli nevypadl z pera Terryho Pratchetta, se pyšní zvláště vyčpělým smyslem pro humor. Postavy tu oslovují hráče prazvláštní formou archaického jazyka, poezie tu je jaksi parodická, monstra vás bijí po hlavě s groteskním výrazem v očích a designéři úrovní vás chtějí uvěznit do řady pokřivených pastí v pokřiveném světě hry.

Všechny tyto prvky by vás měly vyzývat, abyste se přeci jen zvedli z křesla a běželi pro zlevněnou inkarnaci kdysi nedávno vcelku velkého hitu. Pokud je pokleslá fantasy literatura vaše hobby a jméno vašeho prvorozeného syna zní Bilbo, bude to patrně skvělé rozhodnutí. V opačném případě si dovolujeme doporučit vám, abyste setrvali ve světě trojrozměrných adventur typu *Metal Gear*, prostě u něčeho, co má větší vypovídací hodnotu než vousaté příběhy o bandách skřetů v lese. Přesto je na cestě pokračování, což nás překvapuje.

Shrnutí: Tohle je dobré pro zastydlé gobliny a přerostlé gotické punkery.

PSM verdikt: 7/10

TEKKEN 3

Hra mnohokráte pokřtěna titulem Krále bojovek. *Tekken 3* je hra, která vyhnala mnohé dospělé muže na ulici, do hospod, kde chtěli zapít svůj žal a kde nebyli od dávných časů *Track & Field*. Ptáte se proč? Protože smutnou pravdou je, že v této věru královské hře jsou holky lepší než kluci. Rychlejší reakce? Možná. Vyšší úroveň manuální zručnosti? Kdo ví?

Ale co vlastně učinilo z *Tekkena 3* takovou legendu? Byla to ultimativní grafika? Byla to fantastická rychlost a plynulost přirozené animace. Byly to vynikající pointy filmových sekvencí? Či šílené styly nových postav? To je ještě větší tajemství.

Shrnutí: Ladný tanec, ve kterém se přerážejí končetiny.

PSM verdikt: 10/10

Justin Calvert



[1] Medievil byl poražen [2-3] Tekkenem.

PS A PC

PC SUPER HRY PRO PS A PS2

D Games Bussines, významný odborný herní časopis, informoval, že společnost Epic Megagames připravuje konverzi hry *Unreal Tournament* pro PlayStation2. Samotný *Unreal* je již nějaký čas potvrzen pro stávající PlayStation, a to na čas vánoční. *Unreal Tournament* je novým pokračováním této hry, jež se zaměřuje především na multiplayer. Viceprezident Epiku Mark Rein byl časopisem citován takto: „Jestliže budeme pracovat na enginu pro PlayStation2, pak je pravděpodobné, že na něm vyrobíme i další hry.“

Tato velice příjemná zpráva dorazila v okamžiku, kdy i řada dalších prvotřídních PCtitulů prodělává metamorfózu do tvaru vhodného pro hardwarové systémy Sony. *Quake II* je již delší dobu realitou (koukněte na sekci PrePlay tohoto čísla). Zároveň bylo nedávno oznámeno, že se vyvíjí hra z řady *Command & Conquer* pro PlayStation2. Náhle se zdá, že propast mezi ostrou grafikou a vysokým výkonem technologie PC a specializovanými herními stroji od Sony není zdaleka tak velká, jak se zdála.

Co dál? Bohužel nemůžeme prozradit nic konkrétního, ale důvěrný zdroj nás na ECTS informoval, že jistý britský výrobce her se v současnosti zabývá konvertováním jedné z absolutně nejlepších PC her všech dob pro vaši PlayStation. Kdybychom nyní prozradili to, co víme, patrně bychom skončili s kulkou v hlavě někde v temném podchodu. Ale můžete se těšit na velikánské a pompézní oznámení ještě před Vánocemi.



[1-2] Od chvíle, kdy je *Quake II* pro PlayStation realitou, se konverze tak vyspělé hry, jako je *Unreal* už nezdá být tak neuvěřitelná. [3] Dočkáme se hry *Command & Conquer: Tiberian Sun* pro PlayStation2? [4] Vysoce atraktivní *Quake II* bude recenzován v příštím čísle PSM.

BOXOVACÍ INTERMEZZO

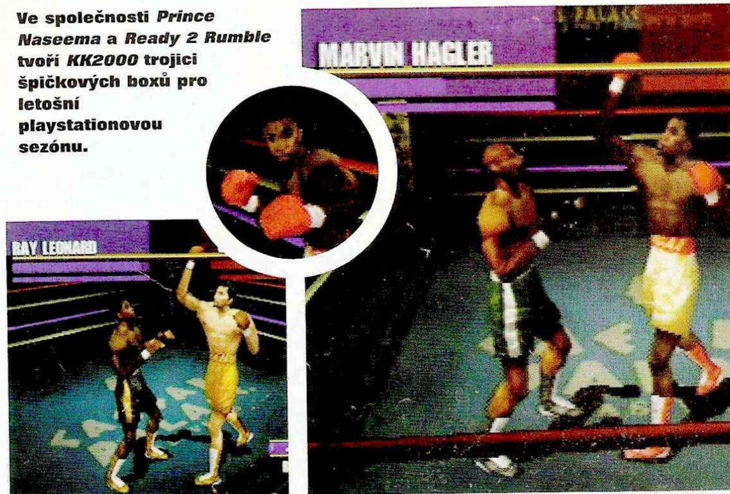
EA VYDAJÍ *KNOCKOUT KINGS 2000* PRO VÁNOCE

N a ECTS jsme byli svědky předvedení nejnovějšího dílu série *Knockout Kings* od vancouverského týmu EA Sports. Datum vydání bylo oznámeno na listopad. Už na první pohled bylo vidět mnohá zlepšení proti předchozímu dílu *Knockout Kings*.

Mluvčí EA nám prozradil: „Čistě zábavnou součástí hry budou režimy Arcade a Slug Fest. Zbývající režimy jsou spíše zaměřeny na realistickou simulaci boxu. Je tu režim Career, který hovoří sám za sebe. V režimu Training můžete dokonce cvičit v tělocvičně. Díky existenci režimu Great Fights se dokonce můžete zúčastnit soubojů proti mnoha bývalým mistrům světa (například De La Hoya, Fraizer a legendární Muhammad Ali v dosti věrném provedení). Dále budete mít možnost designovat své vlastní boxery dle libosti, nálady a vašich čistě soukromých choutek.

Klíčovým prvkem bude schopnost předvádět kombinace úderů, podobně jako tomu je v klasických bojovkách. Hra též obsahuje autentické haly a stadiony, takže je docela možné, že se váš první zápas v *Knockout Kings 2000* odehraje v proslavené hale v Las Vegas. Příští měsíc očekávejte PrePlay této hry.

Ve společnosti *Prince Naseema* a *Ready 2 Rumble* tvoří *KK2000* trojici špičkových boxů pro letošní playstationovou sezónu.



NOMINACE BAFTA

OHLÁŠENÍ KANDIDÁTŮ NA CENY

Dne 22. září byly ohlášeny nominace Britské akademie filmového a televizního umění v oboru interaktivní zábavy (BAFTA). Jsou to patrně nejvýznamnější ceny, které lze v evropských poměrech získat, jste-li výrobcem videoher. V loňské roce například cenu za nejlepší hru roku získala bondovka *GoldenEye* pro N64. Majitele PlayStationu nejvíce potěšilo, že cenu za nejlepší práci programátorů získal milované *Gran Turismo*. Zde jsou letošní nominace:

CENA ZA HERNÍ INOVACI:
- Zelda: Ocarina of Time (N64/Nintendo)
- Outcast (PC/Appeal)
- Half-Life (PC/Valve)

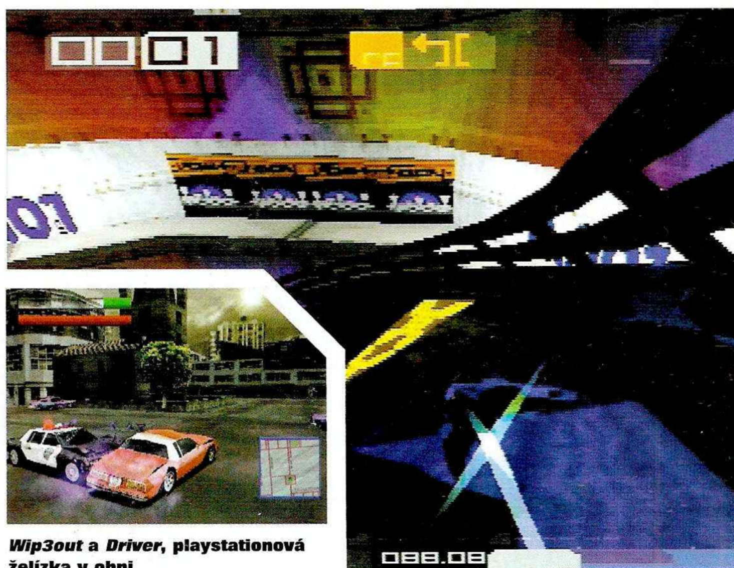
CENA ZA NEJLEPŠÍ HRU:
- Half-Life (PC/Valve)
- Hidden & Dangerous (PC/Illusion)
- Zelda: Ocarina of Time (N64/Nintendo)

CENA ZA ANIMACI:
- Driver (PlayStation/Reflections)
- Half-Life (PC/Valve)
- FA Premier League Stars (PC/EA)

CENA ZA ZVUK:
- Alien Vs. Predator (PC/Rebellion)
- Dancing Stage (arkáda/Konami)
- GTA: London 1969 (PlayStation/Rockstar)

CENA ZA DESIGN:
- Guardian Unlimited (web/Guardian Unlimited)
- Traitors Gate (PC/Daydream)
- Wip3out (PlayStation/Psygnosis)

Budeme držet palce zástupcům playstationových her a to zejména dvacátého října, kdy proběhne slavnostní večer s udělením cen BAFTA v Londýně. Jak to dopadlo, vás samozřejmě budeme informovat. 



***Wip3out* a *Driver*, playstationová želízka v ohni.**

ČÍSLA O PIRÁTSTVÍ

DRUHÝ DÍL SÉRIE ČLÁNKŮ O NELEGÁLNÍ DISTRIBUCI HER

Možná jste si povšimli článku o prvních odsouzených playstationových pirátech v Česku, který jsme uveřejnili v minulém čísle PlayStation Magazínu.
V návaznosti na něj jsme se obrátili na povolanou osobu s prosbou o některé podrobnější informace na toto téma. Zajímali nás především nějaká konkrétnější data. Muž, který nám otázky zodpověděl, je pracovníkem distributora playstationových her u nás, firmy JRC, přesněji řečeno oddělení JRC-SWS (Software Security). Požádal nás o to, abychom neprozrazovali jeho jméno. Je to pochopitelné, piráti, stejně jako jiní zločinci, nejsou zvyklí jednat v rukavičkách.

Máte nějakou databázi lidí podezřelých z herně-pirátské činnosti?
Ano, vedeme si takový seznam lidí, ve kterém je k dnešnímu datu (27/9) přesně 2453 jmen.

Jak vůči takovýmto lidem postupujete?
Koordinujeme svou práci s policií a snažíme se shromáždit dostatek důkazů k podání trestního oznámení.



Proti kolika lidem již trestní oznámení podáno bylo?
Z celkového počtu k dnešnímu dni bylo podáno celkem 97 trestních oznámení.

V kolika případech se jednalo o PlayStation?
Z toho se v 25 případech jednalo o podezřelé z nelegálního kopírování a distribuce her pro konzolu PlayStation.

Další informace na toto téma připravujeme do budoucna. Sledujte proto stránky rubriky Loading v příštích několika číslech PlayStation Magazínu. 

Semtex HITPARÁDY

Tento měsíc je opět po nějaké době ve znamení určité stagnace. Kromě *Speed Fréaks* do pořadí žebříčku našich čtenářů nezasáhl žádný nový titul. Je to však klid před bouří. Dá se předpokládat, že hned několik titulů tohoto čísla pořadím v příštím čísle PSM řádně zamíchají (*NHL 2000*, *Wip3out*). Nemluvě o té vynikající herní smršti, která nás čeká na podzim (*Final Fantasy VIII*, *Dino Crisis*, *Quake II* - vše recenzováno v budoucím čísle!).

V zahraničních žebříčcích stojí za povšimnutí ovládnutí toho amerického sportovními tituly (americký fotbal) a světový úspěch hry *Driver*.

Vylosovaní čtenáři (plato 24x 0,25l nápoje Erectus od našeho sponzora firmy Pinelli): Jaroslav Kubíšek, Miroslav Janda a Veronika Balabánová



1 Silent Hil (Konami)

Hrůzná hra v tom nejlepším slova smyslu naše čtenáře nadále neopouští. Dobrá zpráva: příště vám přineseme plný návod hry.



2 Speed Freaks (SCEE)

Hra minulého čísla se zaslouženě vyšvihla k vrcholům žebříčku. Výborná komedie v podobě graficky dokonalých závodů? Vítěz.



3 Driver (GT)

Takřka evergreen našich žebříčků. Není divu, stala se z něj jedna z celosvětově nejprodávanějších playstationových her roku.



4 Bugs Bunny (Infogrames)

Netušili jsme, že králík Bunny a jeho povedení kamarádíčkové jsou v těchto krajích takhle populární. Už podruhé v čtenářské Top 10!



5 V Rally 2 (Infogrames)

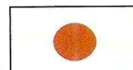
V první pětce zbylo místo i na tuto mimořádnou závodní hru francouzské výroby. Určitě láká jízda Felicií, ale především výborná hra.

TOP 10 ČTENÁŘI PSM

◄ 1-5

6.	Syphon Filter	(SCEE)
7.	Ape Escape	(SCEE)
8.	Final Fantasy VII	(SCEE)
9.	Music	(Codemasters)
10.	C&C Red Alert: Retaliation	(Virgin)

TOP 5 JAPONSKO



1.	Legend Of Mana	(Square)
2.	Powerful Pro Baseball	(Konami)
3.	Minna No Golf 2	(SCEI)
4.	Dino Crisis	(Capcom)
5.	Everywhere Together	(SCEI)

(srpen 1999 / zdroj: Dengeki)

TOP 5 USA



1.	WWF Attitude	(Acclaim)
2.	Driver	(GT)
3.	Madden NFL 2000	(Electronic Arts)
4.	NCAA Football 2000	(Electronic Arts)
5.	NFL Gameday 2000	(989/SCEA)

(srpen 1999 / zdroj: NPD)

TOP 5 UK

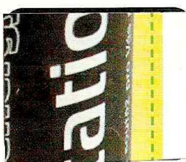


1.	Legacy Of Kain: Soul Reaver	(Eidos)
2.	Driver	(GT)
3.	WWF: Attitude	(Acclaim)
4.	Wip3out	(SCEE)
5.	FA Premier League	(Electronic Arts)

(23.září. 1999 / zdroj: Charttrack)

PSM DOPORUČUJE

KURUSHI FINAL (PSM 18 - 9/10)



Držte si valící se kvádry od těla a zastavte jejich postup, než vám zredukují jeden životně důležitý rozměr. Velmi jednoduchá premisa slouží této hře k logicky rychlíkové hratelnosti.

SPEED FREAKS (PSM 18 - 9/10)



Kdo chce závodit a ještě se přitom dosyta nasmát ve společnosti svých kamarádů, nemůže tuto simulaci motokár přehlédnout. Typ hry, který majitelům šedé konzoly scházel.

G-POLICE: WOJ (PSM 18 - 8/10)

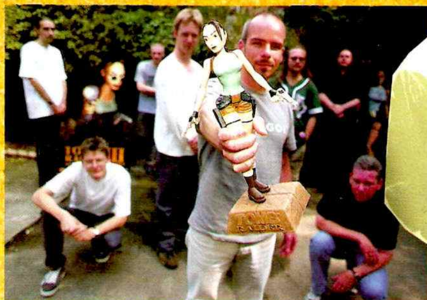


Spousta smrtonosných dopravních prostředků a spousta zločinných gangů budoucnosti určených k likvidaci. Pokračování jedné ze zásadních akcí pro PlayStation od Psygnosis.

WWF ATTITUDE (PSM 18 - 8/10)



PSM má tu čest doporučit titul, který se zabývá pokleslou yankeeskou zábavou jménem wrestling. Kýč ještě nebyl nikdy takhle zábavný. Vytvořte si zápasníka dle obrazu svého!



ηαωρατ δο γροβυ

Lara se ve svém nejnovějším a dosud nejambicióznějším playstationovém dobrodružství vrátí ke kořenům. Justin Calvert se vydal na pokec s Adrianem Smithem z Core Design.

Přestože za sebou Core Design mají úspěšných deset let a více než 50 titulů, Lara Croft stále zůstává jejich zdaleka nejžhavějším artiklem. Tato po zuby ozbrojená kybersexbomba je hvězdou jednoho z nejlépe prodávaných herních seriálů všech dob - *Tomb Raider*. Ale neříkejte, vy ji také znáte? Je dost pravděpodobné, že jste si pořídili alespoň jeden ze tří dílů. A pokud máte všechny, není na tom nic divného. Kombinace těchto tří titulů si již našla cestu k neuvěřitelným 16 milionům spokojených majitelů. Core Design se tak zařadili mezi nejvýznamnější developery videoher na světě, jejich Lara Croft je bezesporu nejdůležitější videoherní ikonou devadesátých let. Dala zapomenout na baculaté příšerky a italské instalatéry - hráči playstationové generace se rozhodli trávit čas s Larou, ostrou dívkou v dokonalém těle. Kdo jim to může mít za zlé? ▶

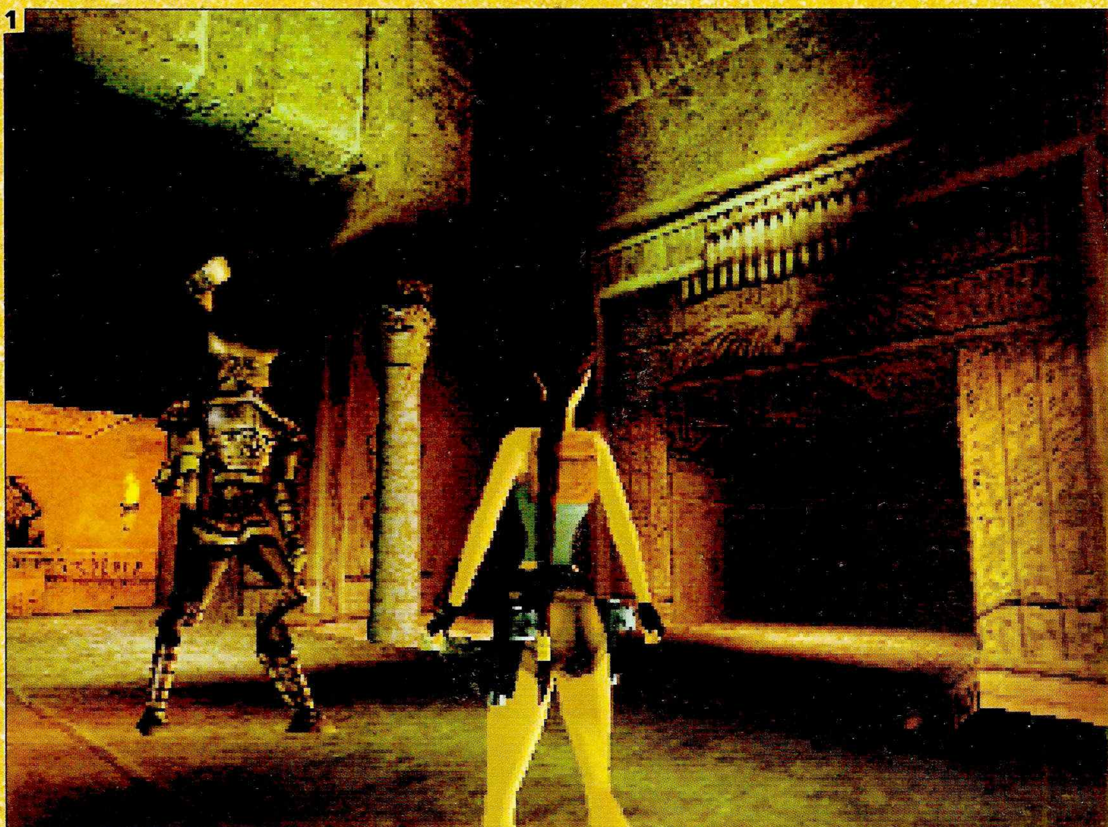


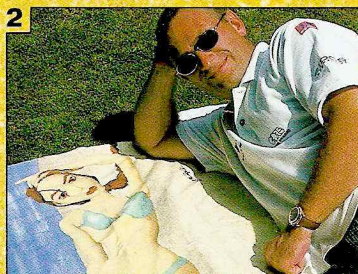
SEZNAMTE SE | TOMB RAIDER: TLR

▶ Z rozhovoru s Adrianem Smithem, který je v Core Design šéfem vývoje, se dozvídáme, že se pokračování první hry *TR* málem nekonalo. „Když jsme dokončili *Tomb Raider*, naivně a bláhově jsme si říkali, 'Díky bohu je to za námi'! A už se k tomu nikdy nebudeme muset vracet." Čemu tedy, když pomineme úspěch, který tato hra získala, vděčíme za to, že jste změnili názor? „Lidé tehdy přímo zešíleli. A žadonili o *Tomb Raidera* s novými úrovněmi. Přesto bych dvojku nenazval datadiskem - vložili jsme do ní hodně úsilí a spoustu věcí jsme změnili. Dopadlo to, jak všichni víme, vcelku dobře." 'Vcelku dobře' je poněkud slabé slovo. Když byl *Tomb Raider II* v listopadu 1997 vyvrhnut na pulty obchodů, stal se nejrychleji prodávanou hrou v historii. Do dneška se ho prodalo více než 4 miliony kousků. Jak se dalo čekat, byl nedlouho poté oznámen *Tomb Raider III*.

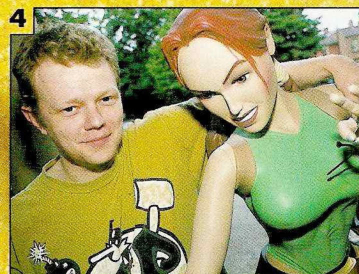
„*Tomb Raider III* pro nás představoval zajímavý projekt. Vydali jsme *Tomb Raider II*, na který všichni čekali a všichni si ho koupili. Ovšem až prodej třetího pokračování mohl být skutečným testem kvality a úspěšnosti. Pro *Tomb Raider III* vznikl zbrusu nový tým a jeho členové přinesli nové zajímavé nápady a důležité změny. Taktéž jsme zvolili trošku jiný směr pro způsob hratelnosti. Věděli jsme, že lidé touží po mnohem rozsáhlejší hře, že chtějí více prozkoumávat, a tak jsme se o to postarali."

Pro některé lidi byla převážně průzkumnická podstata úrovní v *Tomb Raider III* trochu zklamáním. Jaké ohlasy jste dostávali od fanoušků? „Nic vysloveně špatného, jen si myslím, že tolik neuspokojovala ty úplně skalní fanoušky *Tomb Raider*. Nebylo to přesně to, co si představovali. Některým lidem se to líbilo, jiným ne a vyznat se v tom pro nás nebylo jednoduché. Možná že *Tomb Raider III* je až trochu moc velký, což asi zní dost divně. Samotné úrovně jsou hodně rozsáhlé. Vaším úkolem je procházet všechny prostory, sebrat nějakou věc, pak chodit dalších 20 minut, projít celou zpáteční cestu a zase něco sebrat. Lidé ztráceli kontext, ztráceli směr, ztráceli všechno! Je to podivné, protože 12 měsíců před jejím vydáním se hráči vyjadřovali v tom smyslu, že chtějí každou úroveň pořádně prozkoumávat. My jsme jim tu možnost poskytli a ukázalo se, že to pro některé z nich nebylo to pravé."







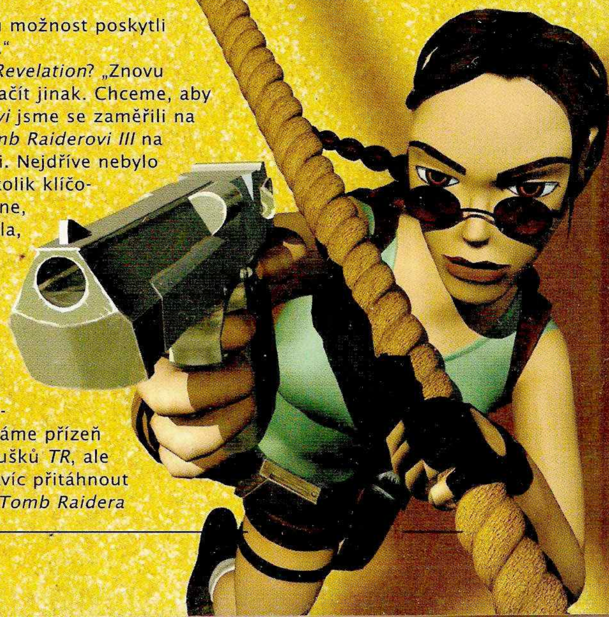


1 Stvůry jsou nejen hutnější na pohled, ale i v bojové praxi. 2-4 Jsme ochotni pochopit, že ti, kdo mají co dočinění s *Tomb Raiderem*, mají hlavy i kanceláře plné Lary Croft. Ale nezávidíme jim to.

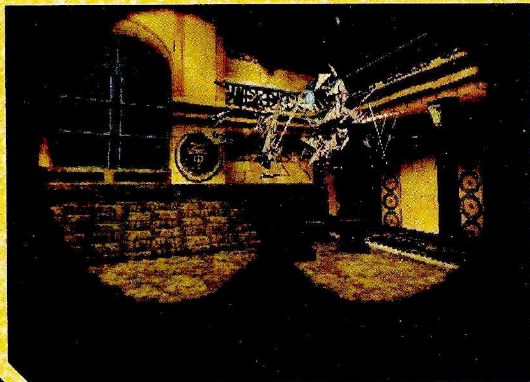
Jaké jsou tedy výhledy pro *Tomb Raider: The Last Revelation*? „Znovu jsme uspořádali válečnou poradu a rozhodli jsme se začít jinak. Chceme, aby *TLR* byl technikou hry hodně odlišný. V *Tomb Raiderovi* jsme se zaměřili na průzkum a rébusy, v *Tomb Raiderovi II* na akci a v *Tomb Raiderovi III* na kombinaci všeho předchozího na mnohem vyšší úrovni. Nejdříve nebylo zcela jasné, co máme dělat s *TLR*. Stálo před námi několik klíčových úkolů. Prvním a nejdůležitějším bylo, věřte nebo ne, získat ještě další nové uživatele. Série *Tomb Raider* byla, jak víte, neuvěřitelně úspěšná, ale my chceme jednoznačně oslovit i ty, kteří ji ještě dosud nikdy nehráli. Jsme přesvědčeni, že získáme přízeň současných fanoušků *TR*, ale chtěli bychom navíc přitáhnout i lidi, kteří si na *Tomb Raidera*

„Když jsme dokončili hru Tomb Raider, naivně a bláhově jsme si říkali 'Díky bohu je to za námi'! A už se k tomu nikdy nebudeme muset vracet."











1 Zbrusu nový dynamický systém osvětlení dovolil designérům dokonale ztvárnit diskotéku ve starověkém Egyptě. 2 Plynová maska. Nepřipomíná vám to něco? 3 Lara má v tomto hlavolamu za úkol uspořádat planety ve vesmíru. Je to přeci jenom bohyně.



„Egypt je pro TR nejpřihodnějším místem. Vždyť je tam největší koncentrace starověkých hrobů. Dobývání skrytých zatuchlých kobek je, jak jste si jistě ráčili povšimnout, Lařino hobby."



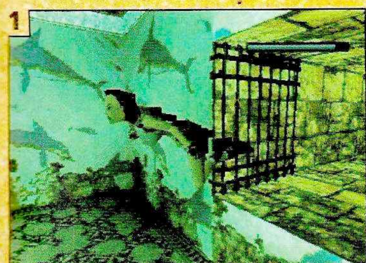
ještě ani nesáhli. U čtvrtého pokračování to nebude nic lehkého, protože si leckdo bude myslet, že nejdřív musí hrát *I*, *II* a *III*."

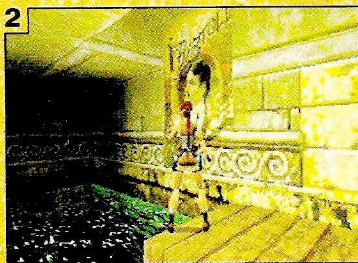
Co s tím tedy provedete? „*Tomb Raider III* byl z dnešního pohledu příliš obtížný. *TLR* tedy bude o něco jednodušší, přesto zaujme i nejskalnější fanoušky, jež *Tomb Raideru* zachovávají věrnost už od samého počátku. Vyzkoušeli jsme hodně způsobů jak tohoto efektu dosáhnout. Celá hra dostane novou podobu, takže hned od okamžiku, kdy hráč založí CD, uvidí něco úplně jiného, než očekává - všechna stará menu a seznamy budou minulostí. V první části hry dokonce Lara nebude vystupovat. Vlastně to bude Lara, ale ve věku školního dítka. Úvod tedy bude retrospektivní. Tenhle prvek nám pomůže s představením Lary i naprostým nováčkům, kteří o ní nic neví. Lara tu bude vystupovat spolu s další postavou Von Croyem, který bude jejím učitelem. Právě on ji trénoval. Všechno, co umí, se naučila od něj a on zůstává přítomen po celou dobu hry, dává na ni pozor a radí jí."

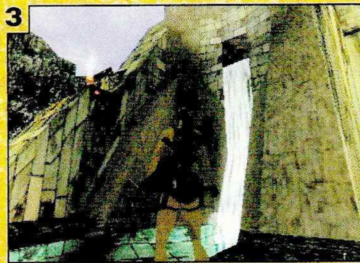
Zůstane hratelnost ve většině ohledů stejná? Na co se můžeme těšit. Že by nové pohyby? Nebo nový šatník? „*Tomb Raider: The Last Revelation* je adventura v pravém slova smyslu. Od začátku do konce je to jedna jediná hra, jeden jediný konzistentní příběh. Lara nebude jako dříve cestovat z jednoho koutu zeměkoule na druhý. Vše se odehrává v jediné lokalitě. To nám umožnilo celou hru propojit mnohem poutavější zápletkou a zainteresovat tak hráče ještě mnohem více. *The Last Revelation* je naprosto odlišná hra - dramaticky odlišná od všeho, co jsme až dosud viděli. Rafinovaný příběh se stal nedílnou součástí naší adventury a odvíjí se zároveň s postupem hry. K rozvoji zápletky jsme použili střihové sekvence, FMV i interakci s ostatními postavami. V minulosti jsme vždycky používali řadu úrovní s vlastními minipříběhy a chabým propojením s další částí. Zde bude mít vaše interakce s ostatními postavami značný vliv na průběh hry."

Zmiňovanou lokalitou hry je, jak jsme uvedli v dřívějších článcích o *TLR*, Egypt. Příznivci původní hry si vzpomenou, že některé úrovně první hry se odehrávali mezi sfingami v boji proti mumiím a podobně. „Egypt je pro *Tomb Raider* asi nejpříhodnějším místem. Vždyť je tam asi největší koncentrace starověkých hrobů na světě. Dobývání skrytých zatuchlých kobek je, jak jste si jistě ráčili povšimnout, Lařino hobby. Kde jinde by se mohla cítit lépe než v Egyptě? Celá tahle oblast je zahalena dodnes tajemstvím, což nám poskytuje vynikající příležitosti jak začlenit do hry spoustu fantastických podivností při zachování pocitu 'tohle by se mohlo doopravdy stát'."

Dobře, takže příběh je jednolitý a detailnější, ale co vlastní mechanismus hry - prodělal engine nějaké podstatné změny? „Herní algoritmus se dost proměnil. Všechno, na co jsou lidé zvyklí - kvádry, páky, ▶





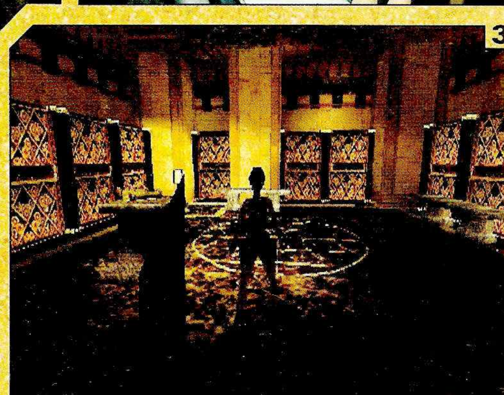


1-3 I - III: Čím lepší grafika, tím hojnější publikum. *TLR* v tomto trendu hodlá bezesporu pokračovat.

SEZNAMTE SE | TOMB RAIDER: TLR







1 Těžko říct komu to víc sluší, jestli nové Laře, nebo tomu krasavci nalevo. 2 Jeden z nových pohybů: chůze po obřím keyboardu. 3 Jeden svět nutně neznamená jednu sadu textur.

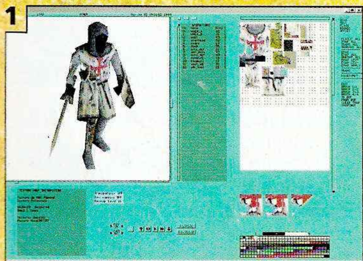
► klíče. - to vše bylo odstraněno. Příběh se rozvíjí na základě zcela nového herního systému. Už to není tak, že jen sbíráte různé věci, přidáváte je do menu a pak je v určitý okamžik použijete. Místo toho je tu dokonalejší systém pro práci s předměty, který dokonce umožňuje kombinování několika způsoby. Je to velká změna, díky níž jsme měli možnost vytvářet zcela novou škálu logických úkolů. Prvky inventáře nehrají vždycky nezbytnou roli v postupu hry, ale obecně vám usnadňují život. Když máte například sestřelit několik hrnců visících u stropu a máte k dispozici výbušné granáty, nemusíte se tolik trápit s přesným mířením. Pokud žádné nemáte, budete tu muset stát, nabíjet pistoli a zkoušet štěstí. Nesmíte při volbě zbraní zapomínat na taktiku. Tak například kuš je zbraň pro míření z pohledu první osoby a hodí se pro sestřelování jednotlivých věcí. Pokud se rozhodnete střílet pouze z ní, ztížíte si situaci, ale nikdo vám v tom nebude bránit. Inventární systém nám dovolil začlenit mnohem víc interakce s prostředím. Pokud máte baterku a baterie, můžete baterku používat. Pak si uvědomíte, že můžete baterku zkombinovat s puškou, a dostanete pušku, s jejíž pomocí můžete mířit i ve tmě. *TLR* je zbrusu nová hra - je obtížné vyjádřit to číslem, ale technicky je hodně, hodně odlišná. 90 % enginu je nových. Stále je to *Tomb Raider*, ale všechno jsme předělali."

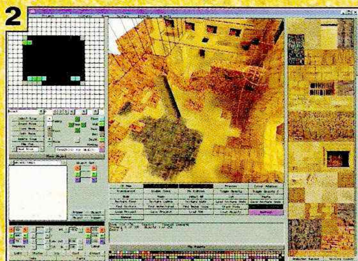


Grafické vylepšení je zřejmé na první pohled - nový světelný systém umožnil designérům úrovní realizovat své vize způsobem dříve nevídaným.



Po tomto rozhovoru se PSM naskytla nejen vzácná příležitost sejít se s týmem tvůrců *TLR*, ale hlavně spatřit poprvé toužebně očekávaný *Tomb Raider IV*. Je to neuvěřitelné. Grafické vylepšení je zřejmé na první pohled - nový světelný systém umožnil designérům úrovní realizovat své vize způsobem dříve nevídaným. Po úrovních jsou rozptýleny dobře vypadající objekty přirozených tvarů a všechno vypadá o další kus reálněji. Lara vypadá lépe než kdy dřív a nemá to na svědomí plastický chirurg. Zvláště hebká pleť jí dodává velice jemný celkový vzhled. Za povšimnutí ale stojí hlavně dokonalejší inteligence, kterou získali někteří nepřátelé, a díky níž opravdu vzbuzují respekt. Jeden z nich, hodně se podobá jakémusi samurajovi, je ozbrojen pistolí, mečem a umí všechny pohyby, které má k dispozici i Lara. PSM se mu nejprve v blažené nevědomosti chtěl uhnout na místo, které se zdálo být mimo jeho dosah - naše Lara přeskočila několik propastí a překonala visutý převis. Na chvíli se zdálo, že protivník nemůže nic dělat. Stál na druhé straně místnosti a občas vystřelil do prázdna. Pak si najednou začal trochu negentlemansky klestit cestu přes propasti (vydal se skoro stejnou cestou jako my), a když byl dostatečně blízko na to, aby mohl zaútočit, neváhal a tasil meč. Ne všichni nepřátelé jsou takhle schopní a agresivní. Přesto když vás takový

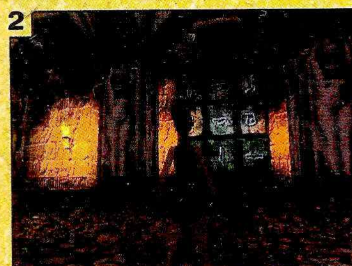






1-3 Last Revelation z pohledu designéra - zde se rodí tombraiderovská kouzla.





1 Některé lokace značně připomínají první díl. 2 V této verzi jsou úrovně momentálně obydlené jen řídce, přesto už působí dokonalým dojmem.

nepřítel pronásleduje, určitě si vzpomenete na neodbytného T1000 z filmu Terminator 2.

Ještě zajímavější je skutečnost, že množství pohybů, které má v *TLR* Lara k dispozici, se momentálně pohybuje kolem 40 - což je dvakrát víc než v *Tomb Raiderovi III (a ještě mnohonásobně více, než tomu bylo u prvních dvou dílů her s Larou Croft).* Spousta z nich je identická, jako schopnost otevřít nebo vykopnout dveře, ale mnohé z nich jsou doslova branou k novým dimenzím hratelnosti. Prvkem, na který jsou tvůrci nejpyšnější, je asi schopnost šplhat a houpat se na provaze, ale ke cti jim slouží i mnohem subtilnější vylepšení, jako je třeba schopnost přeručkovat kolem rohů, když visíte na rukou. Přidejte si k tomu všemu řadu dalších originálních pohybů pro slečnu v hlavní roli, několik nových vozidel, spoustu zajímavých nástrojů a jejich kombinace (jedna z pozoruhodných vlastností nového menu), pohled z první osoby při používání dalekohledu nebo kuše, nové deníkové záznamy, ve kterých najdete stručnou minulost každé postavy a které často poskytnou potřebné záchytné body, skvělý příběh, o němž ale bohužel prozatím nesmíme moc mluvit - a je velice těžké si představit hru *Tomb Raider: The Last Revenation* v jiné pozici než jako další budoucí superhit. PlayStation 2 už číhá ve vzduchu, ale do doby, než si najde svého hrdinu, je toto důkaz, že staré nápady mohou být zároveň ty nejlepší. Zpátky do budoucnosti? Vítejte v *The Last Revelation.*

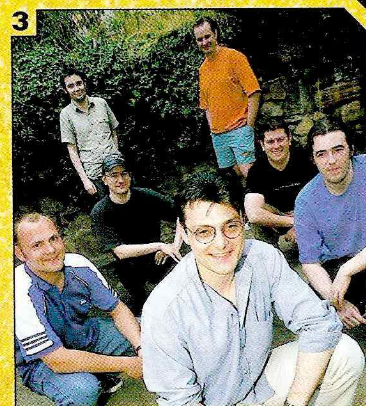


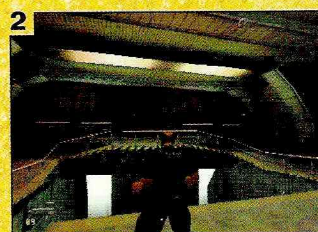
FIGHTING FORCE 2

Core Design letos na podzim přicházejí také s hrou *Fighting Force 2.* Naštěstí má toto pokračování s původní hrou asi tolik společného jako *Tetris* s *Metal Gear Solid* - tedy hodně málo. Původní *Fighting Force* byla více méně moderní verzí hry *Double Dragon.* Byla to rolující bojovka pro dva hráče s hodně omezeným množstvím pohybů, několika málo zbraněmi a hordami hloupých nepřátel, kteří ač přicházeli v přesile, neměli šanci prodloužit krátký život malinkaté hry. Ve *Fighting Force 2* se s ničím takovým nesetkáte, ovšem s výjimkou zbraní, které se tu vyskytují v mnohem dokonalejší podobě a ve větším množství. Hra je uzpůsobena jen pro jednoho hráče, a co se týče postavy, nemůžete si nijak vybírat - hrajete Hawka Mansona, kterého si možná ještě z prvního dílu pamatujete (vypadá však několikanásobně lépe). Nyní je z něho příslušník SI-COP, má spoustu pohybů a vydal se na misi proti zlé korporaci Nackamichi, jež se zabývá tajnými experimenty s klonováním lidských bytostí.

Klonování je ovšem ještě v plenkách, a tak není překvapením, že došlo k nějaké té chybičce, a následně ke vzniku velmi ošklivých mutantů. Tito se potácejí po úrovních a vy jste v roli zemědělce, který musí kosit přerostlou trávu. Ovšem nečekejte, že si vystačíte v tílku a bermudách. Musíte se nejdřív ozbrojit až po poslední stoličku a i tak většinou budete nepřátele likvidovat na dálku. Jste-li spíše vyznavači bojového umění, pak vás asi *Fighting Force 2* zklame. Ovšem ti, co v poslední době podlehli kouzlu her typu *MGS,* budou potěšeni zjištěním, že většinu problémů lze efektivněji řešit hlavou než raketometem. Stejně jako ve hře *Tomb Raider: TLR* se Core zaměřili na propracování inteligence mnoha nepřátel. Na vaši přítomnost bude každý reagovat jinak a záleží i na tom, jestli střílíte a jestli je nepřítel v přesile. Pokud přežijí dost dlouho, mohou se vaši protivníci rozhodnout k útěku a spustí někde za rohem poplach. Pro dosažení speciální chutě byl v *Fighting Force 2* použit recept uživající ingredience vypůjčené z *Tomb Raidera* a *Metal Gear Solid.* Jsme zvědavi, čím se na závěr chutně vypadající porce dokoření.





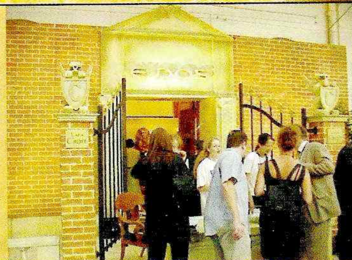


1-2 *Fighting Force* byla proměněna k nepoznání. 3 Jak se pozná tým *FF2*? Neobjímají se s papírovou Larou.



Eidos na ECTS

Eidos byl jednou z firem, které ušetřily na nákladné instalaci a místo toho zřídily pouze uzavřený koutek pro zvané. Prostory byly zařízené ve stylu zámku Lary Corft (s egyptskými archeologickými trofeji všude možně) a předváděly se tam některé žhavé tituly pro letošní Vánoce.











[1] EA strávili spoustu času zdokonalováním svého fotbalového manšaftu pro letošní sezónu. [2-4] Podívejte! Jsou tu i týmy ze Spojených států. Ale koho zajímají týmy jako Miami Marlins nebo Boston Berks?

FIFA 2000

Fotbálek *FIFA*, to je svého druhu evergreen - a chystá se znovu rozkvést.

PROFIL



Matt Brown

■ **Povolání:** herní architekt a technický ředitel

■ **Popis práce:** „Jsem plně odpovědný za veškeré kódování, které se ve hře používá, stejně jako za všechny nástroje a procesy, jimiž se design dostává do PlayStationu."

■ **Historie:** „Kromě *FIFA: World Cup* a *FIFA '99* jsem pracoval na *Lost World: Jurassic Park* (na těch zábavnějších částech). Rovněž jsem se podílel na několika hrách vytvořených v DreamWorks Interactive (*T'ai Fu*, *Small Soldiers* a několik dalších)."

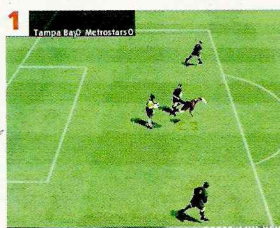
■ **Vlivy na tuto hru:** „Spoustu času jsme strávili hraním produktů od konkurence, zejména firem Konami a Eidos, ale hodně jsme se naučili i z jiných, dnes už klasických her v úplně jiných žánrech, třeba z bojovek."

■ **Oblíbená hra:** „Asi bych volil *Tekkena 3* nebo *Soul Edge*."

Styl: sportovní (fotbal)
Vydavatel: Electronic Arts
Výrobce: EA Sports
Datum vydání: listopad

Tak ti dobří hoši z Kanady se rozhodli, že řeknou své konečné slovo, co se fotbalových simulátorů týče. Tedy pochopitelně pouze do příštího roku. Ovšem je zde otázka, zda-li se jim podaří vyřídit tu bandu od *ISS*? A to už vůbec nemluvě o tom, že do ohně se chystá vstoupit se svým želízkem i Sony. My jsme si o novém titulu jménem *FIFA 2000* povídali s Mattem Brownem.

Můžete nám hru popsat?
FIFA 2000 je nejmodernější, nejvstřícnější a vizuálně nejlepší fotbalová hra, která kdy vznikla. Týmy i jednotliví hráči jsou propracovaní do toho nejmenšího detailu. Celý poslední rok jsme strávili sbíráním a tříděním všech těch prvků, které z fotbalu činí





[1] Hop, pink a bum do branky. [2] S červenou kartou málokdo udrží nervy na uzdě.

nejpopulárnější hru planety. Hru jsme prohloubili hlavně po taktické stránce, zvýšili míru interakce mezi jednotlivými hráči (strkání apod.), navíc jsme přidali několik nových kamer a režimů Replay, aby celek působil věrohodnějším dojmem než všechny předchozí díly. S ohledem na PlayStation jmenovitě jsme zvýšili framovou frekvenci na slušných 25 za sekundu, přidali jsme i dynamické osvětlení v reálném čase. Dokonce i povrch je teď podobný trávníku mnohem víc než dříve.

Co je úplně nového?
Vedle věcí, které jsem už zmínil, jsme do hry zahrnuli nový systém kolizí. Nyní můžete soupeři míč ukopnout na roh, nebo střelu zablokovat vlastním tělem. To je myslím velmi dobrá a užitečná věc. Nový systém navíc umožňuje vytvářet mnohem realističtější formace i pokrytí hráčů. Stejně tak dostává hra mnohem realističtější tempo. Podařilo se nám zachovat spád a nasazení předchozích verzí, nicméně v této verzi přece jen budete mít více času si útok pořádně promyslet, než vás obrana soupeře zmáčkne. Rovněž se nám podařilo zjednodušit ovládání, spoustu pohybů jsme vztáhli k nějakému kontextu a zároveň jsme přidali implicitní i hráčem ovládané krytí.

Jdou dělat nějaké nové triky s míčem?
Ale samozřejmě. Díky novému ovládání je spousta triků skutečně snazší. To pochopitelně neznamená, že své kamarády budete porážet jen tak, snadno, bez tréninku.

Můžete nám prozradit, kolik týmů zde bude?
Při posledním počítání nám vyšlo číslo 450. Jako obvykle i tentokrát jsme dostávali požadavky na zahrnutí toho či onoho týmu z celé zeměkoule, a tak jsme se skutečně snažili dostat do hry co nejvíce týmů.

Na jaké turnajové režimy se můžeme těšit?

[1-3] Spousta času byla věnována zdokonalení textur a světelných efektů. [4-5] Rozhodčí nejsou v základním nastavení příliš přísní. [5] Brankářova AI byla vylepšena tak, aby přirozeně reagoval i na centrované míče.













FIFA 2000 má nový tzv. Season Mode, kde budete hrát ligu a pohárové zápasy jako součást jednoho scénáře. Ve hře můžete absolvovat několik po sobě jdoucích sezón v rámci jednoho sledu a můžete se dívat na zápasy svých budoucích soupeřů. Co se týče různých soutěží v rámci sezón, jsou tu samozřejmě ligy, dva evropské poháry, ligový pohárový turnaj atd. Navíc si můžete vytvořit jakýkoli turnaj dle svých představ. *FIFA 2000* též obsahuje normální mistrovství umístěné dobově na, ve shodě se svým pojmenováním, konec milénia. Režim Classic Cup dále umožňuje turnaj 40 nejlepších týmů všech dob, kde se můžete rozhodnout hrát za jeden z těchto slavných týmů historie, či pokusit se je porazit se svým oblíbeným týmem současnosti.

Kdo má na triku komentář?
Asi tušíte, že jsme opět angažovali jednoho ze našich favoritů, Johna Motsona. Jako podpůrného komentátora a analytika zápasů jsme zvolili Marka Lawrensona a Gary Linecker vás bude vítat do každého zápasu.

Replaye budou v televizním duchu?
Režim Replay má ve hře *FIFA 2000* velké množství vylepšení. Některé replaye jsou, jak říkáte, v duchu televizního přenosu, ale jsou zde další a podle mého názoru ještě mnohem lepší varianty. Když v této hře dáte góla, díky replayům budete mít z něj dvojnásobnou radost.

Jak je ve hře řešen ošemetný lidský element rozhodování sudích?
Kód hry samozřejmě rozpozná každý faul, aut a ofsajd zcela bezchybně a na sto procent. Ve hře jsou ovšem nastaveni poměrně nepřísní rozhodčí, kteří často přehlížejí zákroky na hraně. Míru jejich přísnosti si ovšem můžete nastavit.

Jak se vám podařilo posbírat nejnovější data o týmech?
Vytvořili jsme tým lidí, který nám tato data sbíral - na projektu pracovali celých 12 měsíců. Udělali skutečně kus práce a my máme dnes k dispozici kompletní data o všech ve hře obsažených týmech: od váhy hráčů přes jejich fotbalovou charakteristiku až po fotku tváře a tělesné rozměry.

Je zde také nějaká možnost managementu?
Ano, máme zde řadu nových taktických voleb, které hráčům umožňují vytvářet herní styl svého týmu. Tyto funkce jsou propojeny s elektronickým mozkem vašich počítačem ovládaných spoluhráčů. Vy jakožto lidský hráč tak máte mnohem větší kontrolu nad způsobem hry celého týmu.

Jsou stadiony modelovány podle skutečných vzorů?
Uvážíte-li, že ve hře máme nějakých 450 týmů, bylo by prakticky nemožné zahrnout i věrné kopie všech jejich domácích stadionů - trvalo by to strašně dlouho. Proto jsme zvolili jiné řešení: vybrali jsme určitý počet stadionů, které podle našeho mínění nejlépe reprezentují jednotlivé typy stadionů, které lze vidět zejména na evropské scéně.

Plánujete do hry vložit i novou podobu stadionu ve Wembley?
Strašně bychom chtěli. Nemáte s sebou náhodou obrázek? Možná že se nové, úchvatné Wembley objeví v některé budoucí verzi, ale do této se nám ho už dostat asi nepodaří.

Střetli jste se s nějakými technickými obtížemi?
Ano, obtížné bylo do hry dostat prakticky všechny nové efekty, zvýšit polygony jednotlivých hráčů, dynamické osvětlení i vylepšit framové frekvence na oněch slušných 25 f/s. Toto vše bylo asi nejtěžší.

Jsou zde nějaké utajené, skryté týmy?
V našem režimu Classic jich je možné nalézt plných 40. Jenom některé z nich se vám však ukáží, až si hru nahrajete. Ostatní si budete muset vybojovat sami.

Kdo byl modelem pro motion-capture letos?
Tentokrát to bylo skutečně výjimečné, protože se nám podařilo sehnat oporu obrany Tottenhamu a anglické reprezentace Sola Campbella. Díky jeho předloze jsme mohli vylepšit některé obranné zákroky i fyzikální stránku hry - o to jsme se snažili dlouhou dobu.

Prozradíte nám o hře nějaké tajemství?
No, možná že nakonec narazíte na několik divně vypadajících hráčů - mají totiž světle růžové vlasy a zelenou kůži. 





[1] Není to jen hlídání pasoucích se ovcí - ve hře se musíte vypořádat se spoustou hlavolamů. [2-3] Svět je nebezpečný a vy jste jedinou nadějí stáda. [4-5] Umělá stupidita ve hře působí dost reálně.

SHEEP

Béé, béé, černá ovce. Ben Everett nám poví, co všechno má ve svém ranci.

PROFIL



Ben Everett

■ **Zaměstnání:** herní designér

■ **Popis práce:** „Práce, e-mail, další práce, zodpovídání otázek, pivo, práce, zmrzlina, animování různých věcí, práce, pivo a spánek."

■ **Historie v oblasti her:** „Po vystudování počítačové animace na bournemouthské univerzitě jsem začal jako animátor v Mind's Eye. Vždycky jsem měl rád hry, a tak jsem je jen začal dělat."

■ **Vlivy na tuto hru:** „Rozhodně Lemmings. Méně zřejmě, ale stejně důležitě ji ovlivnily hry ze staré školy jako Toejam & Earl."

■ **Oblíbená hra:** „Bubble Bobble. Jak mohl někdo vymyslet něco tak šíleného?"



[1-3] Bo musí být hodně trpělivý človíček. Každý by na jeho místě už dávno vybuchl vzteky.

Styl: „stádní"
Vydavatel: Empire
Výrobce: Mind's Eye
Datum vydání: listopad

Jistý avantgardní umělec se proslavil betonovými krávami, ale slyšeli jste někdy o pixelových ovcích? Ben Everett nás pozval, abychom se seznámili s jeho novým komickým výtvorem - hrou *Sheep*.

Takže pro nezasvěcené, o čem vlastně *Sheep* je?
Ovce byly vyslány na Zemi, aby studovaly lidi, ale ony místo toho spásaly trávu a čichaly ke květinám a úplně zapomněly, proč tu vlastně jsou. Vy se stanete jedním ze čtyř pastýřů - Bo Peep (ovčák/rokový zpěvák), Adam Halfpitnt (soukromé očko), Shep (ovčácký pes) a Motley (jednoduchý malý psík). Byli jste uneseni neznámou ovcí a donuceni starat se o stádo. V 16 různých úrovních obtížnosti se budete muset vypořádat se čtyřmi druhy ovcí. Každá úroveň funguje jako samostatný svět a každá odrůda má své vlastní charakteristiky.

Jak se to hraje?
Na začátku je v každém stádu 30 idiotských ovcí a zvládnout je vyžaduje trpělivost, lásku a disciplínu učitele ve škole. Máte několik prostředků jak ovce řídit, k nimž patří hlas, schovávání se, hrubá síla a power-upy, jako je láska a ovčí slzy.

Říkáte o *Sheep*, že je to nový žánr stádní hry. Co tím myslíte?
Ovce se ještě v žádné hře nepásly. Potřebujeme nový druh hry.

Prováděli jste průzkum přímo v terénu?
Strávili jsme hodně času studiem chování ovcí a vztahů ve stádě. Máme základnu v jednom zapadákově, takže studijního materiálu byla spousta.

Na jaké úrovni je ovčí „umělá inteligence"?
Ovce jsou od přírody blbé. My jsme chtěli, aby bylo snadné je hlídat, a zároveň zachovat určitou zábavnou dávku tuposti - tyto prvky jsou zdrojem hratelnosti i humoru.

Proč si myslíte, že děti se budou chtít stát ovčákem, když mohou být místo toho Yoshimitsu?
Tahle hra není o narostlých kyberninjech s fosforovým mečem, je o legraci.

Který aspekt hry je podle vás nejlepší?
Mně se zvlášť líbí nahánění ovcí do balícího stroje v továrně na zmrzlinu.

Na co jste nejvíce pyšní?
Na mechanismus ovládání stáda. Je rychlý a snadný, takže nám umožňuje stádo zavést, kam potřebujete. 





INT' TRACK 'N' FIELD 2

Atletika je dřina. Dokonce i v této podobě.









[1] Narostlý borec se chystá odhodit něco hodně těžkého. [2] Už je to tady, neříkali jsme to? [3] Klasická, prsty drtící stovka. [4] Skvělé opakovačky znovu oživují vaše vítězství i prohry.

Styl: sportovní
Vydavatel: Konami
Výrobce: Konami
Datum vydání: Vánoce

Rozbolavělé palce, scvrklá kůže, rozlámané nehty! Takové jsou následky hry *Track And Field*. Budete trpět, je to doslova masochistická hra. Podle nějakého pana Hosea je to však navíc královská zábava.

Řekněte o *International Track and Field 2* něco pro nezasvěcené.
Je to hra, ve které se hráč účastní celé řady podle skutečnosti udělaných atletických disciplin a jeho cílem je stát se nejlepším, vyhrát zlatou medaili. Každá disciplína má určitý kvalifikační limit, který musíte splnit, abyste postoupili do dalšího kola. Hráči též mezi sebou soutěží o nejlepší celkové bodové skóre (jako v desetiboji). Primárním cílem je zisk zlaté medaile. Dalším může být překonání rekordů. Je to takový test rychlosti a vytrvalosti.

***Track And Field* byla skvělá hra, i když mnohé z ní bolely prsty. O co bude její pokračování vylepšené?**
Hlavním rysem hry sice zůstane co nejrychlejší mačkání tlačítek, ale u některých disciplin v této hře budete navíc potřebovat výborný timing a dokonalou reakci. Při některých disciplínách budete dokonce muset používat taktiku, jinak své soupeře těžko porazíte.

Co nové discipliny?
Jízda na kánoi, gymnastika, cyklistika, skoky do vody a vzpírání.

Je v *Track And Field 2* nějaký prvek, na který jste zvlášť pyšní?
Hodně jsme vylepšili grafiku jak atletů, tak stadionu. Hra teď vypadá mnohem více realisticky - zvlášť animace sportovců.

Budou ve hře vystupovat nějací skuteční atleti?
Nenajdete tu žádná skutečná jména atletů.

Co postavy z jiných her Konami? Ani ty se tady neobjeví?
Obávám se, že jsme na to neměli čas. Hodně jsme se soustředili na hratelnost.

Bude hra pro čtyři, nebo pro osm hráčů?
Pro čtyři.

Je nějaká šance, že by se k *Track And Field* dodávaly joypady s měkkými, houbovitými tlačítky, aby se předešlo bolestivým mozolům?
Skvělý nápad. Jsem rád, že má někdo o hru tak fanatický zájem.

Který aspekt *Track And Fieldu 2* je váš nejoblíbenější?
Já mám nejraději cyklistiku, která patří k novým disciplínám. Prováděl jsem na ní tolik testovacího hraní, že jsem měl už vážné křeče v prstech. Myslím, že je důležité si zapamatovat, že *International Track And Field 2* je hra, která se má hrát ve více lidech, a ne jen na vlastní pěst.

Na kterých hrách pracoval tým pro *International Track And Field 2* v minulosti?
Někteří měli co do činění s původním *Track And Fieldem*, ale většina se podílela na *Nagano Winter Olympics*.

Povězte nám o *International Track And Field 2* nějaké tajemství.
Můžete se pokusit najít skryté postavy z původní hry, které zde byly speciálně vybaveny nadměrnou svalovou hmotou.





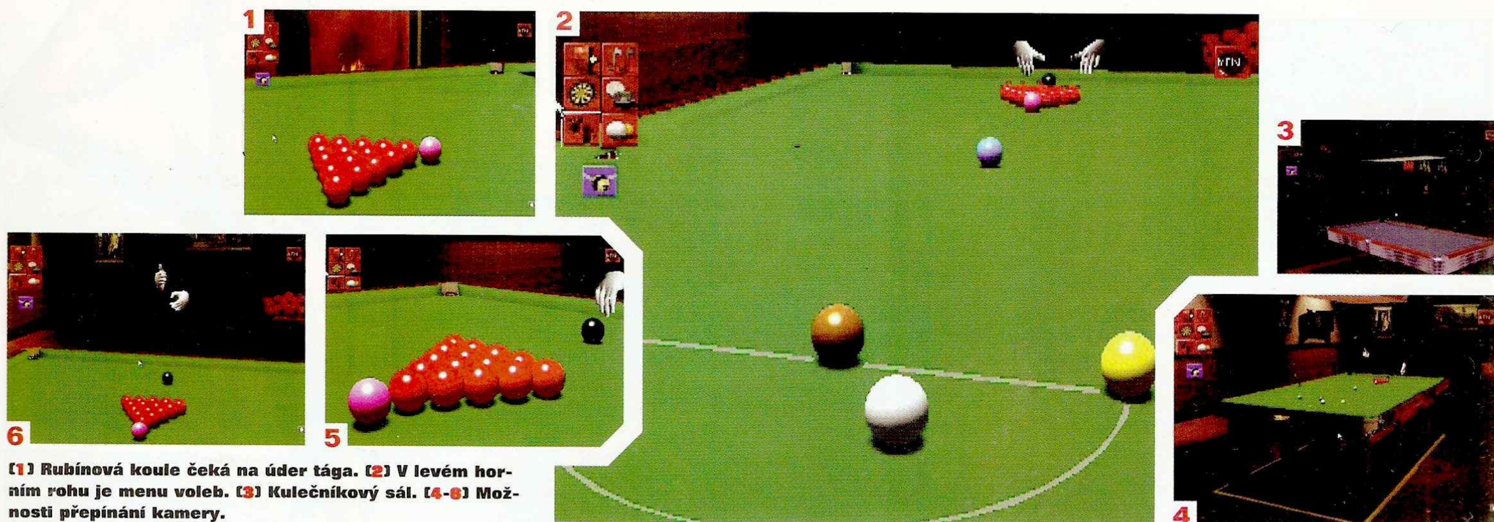
[1] Podívejte se na ten výběr disciplin. Tyčka, kladivo, vzpírání, výška. je to dlouhý seznam. [2] Cyklistika je novinkou.

PROFIL



Pan Hose

- **Zaměstnání:** ředitel/programátor
- **Popis práce:** hlavní organizátor/kreativní šéf
- **Historie v oblasti her:** 20 let (pět a půl roku řízení projektů)
- **Vlivy na tuto hru:** arkádová verze *Hyper Olympic*
- **Oblíbená hra:** *Missile Command*

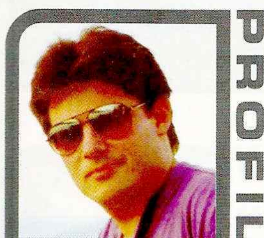


(1) Rubínová koule čeká na úder tága. (2) V levém horním rohu je menu voleb. (3) Kulečníkový sál. (4-6) Možnosti přepínání kamery.

JIMMY WHITE'S CUEBALL

Popadněte svoje tágo, malý PC-hit se brzy dostaví v playstationové mutaci.

PROFIL



Archer Maclean

■ **Zaměstnání:** Hlavní manager, herní designér, holka pro všechno a hybná síla Awesome Developments s. r. o.

■ **Popis práce:** Už se moc nedostanu k programování ani grafice. Většinu času mi zabere řízení prací a udržování dostatečně dobré nálady.

■ **Historie v oblasti her:** Teď už píšu hry 17 let. Vytvořil jsem sedm titulů na 25 platformách. V jedenácti případech z toho vzešly skutečné hity, k nim patří *Dropzone* (1984), *International Karate* a číslo jedna prodejních hitparád *IK+*.

■ **Vlivy na tuto hru:** Dosud se nic moc Cueballu podobného neobjevilo. Chtěl jsem vytvořit nový standard žánru a to se nám podařilo.

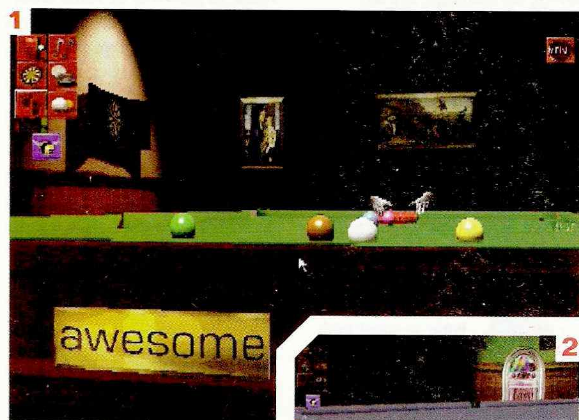
■ **Oblíbená hra:** Těžko říct. Mám rád všechny staré arkádové hry *Williams*, dále *Duke Nukema*, *Gran Turismo* a *V-Rally2*.

Styl: sportovní (kulečník)
Vydavatel: Virgin
Výrobce: Awesome
Datum vydání: neznámé

Ve srovnání s hrou *Jimmy White's Cueball* budou vypadat všechny ostatní kulečníky archaicky. Tvrdí to přinejmenším Archer McLean.

Povídejte nám o hře *Jimmy White's Cueball*.
V podstatě se budete pohybovat v řadě neuvěřitelně detailních kulečníkových místností, kde je úplně všechno interaktivní. Jsou tu hlavní režimy hry pool a snooker, ale i půl tuctu plně hratelných vedlejších her. Chtěl jsem vytvořit veliké místnosti, kde můžete prozkoumat všechno, co uvidíte, a nějak to použít.

Které aspekty považujete za nejzdařilejší?
Bylo použito motion-capture rukou, které vypadají jako éterické bílé rukavice. Vystupují i v roli vašeho protivníka a rozhodčího a vidíte je, jak šmejdí v pozadí.







(1-3) Tento dům nabízí mnoho druhů zábavy. Nezapomeňte si na sebe vzít něco slavnostnějšího.

Můžete zahrávat falše?
Ovšem. Najdete tu celý soubor voleb zaměřený na falše. Můžete si vyzkoušet různá řešení a nebo nechat na počítači, aby problém pomocí AI vyřešil za vás. Dokonce si můžete své řešení uložit a zkusit, jestli si s tím vaši přátelé poradí lépe. Máme jeden neuvěřitelný trik - všech 22 koulí při jeho použití skončí v dírách.

Jak jste ladili přesnost fyziky?
Abychom vytvořili skutečné situace, použili jsme skutečné matematické zákony. Na použité kinetice a fyzice jsme provedli hodně testování.

Jakým problémům jste čelili při konverzi hry z PC pro PlayStation?
Ne zrovna ideální vlastností PlayStation je, že zápasí se složitými matematickými operacemi. Podle mého názoru je to příčina toho, že se na konzole objevuje tak málo kvalitních kulečníkových simulátorů.

Co jste myslel 'vedlejšími hrami'?
Je jich spousta. Krom toho, že dřevěným klackem šťoucháte do barevných koulí, si můžete hrát se spoustou dalších věcí. Jsou tu šipky, dáma, arkádový kabinet, který skrývá mou první střílečku (*Dropzone*), automat s ovocem a jukeboxy.

Jakou roli hraje ve hře Jimmy White?
Dával nám rady k taktice úderů, k používání rotace, falší atd. Legrační je, že neumí moc zacházet s myší, ale když vezmu do ruky myš já a dělám, co my radí až do chvíle, kdy se ozve „teď tam spadne", je úspěch úderu zatraceně jistý.

Stanou se z nás díky vaší hře králové skuteční kulečníkových stolů?
Doufáme v to. Akorát že na skutečném kulečníkovém stole nebude, moci používat funkci „undo".

Prozraďte nám nějaké tajemství?
Jedno z mých druhých se jmenuje Delores. To jsme si teď vymyslel.

ŽIVOT JAKO ZLOČIN?

Z podsvětí se rozšířily povídačky, že se chystá vydání hry *GTA2*. Dan Mayers se vypravil do temných uliček, aby zjistil, co je na tom pravdy.

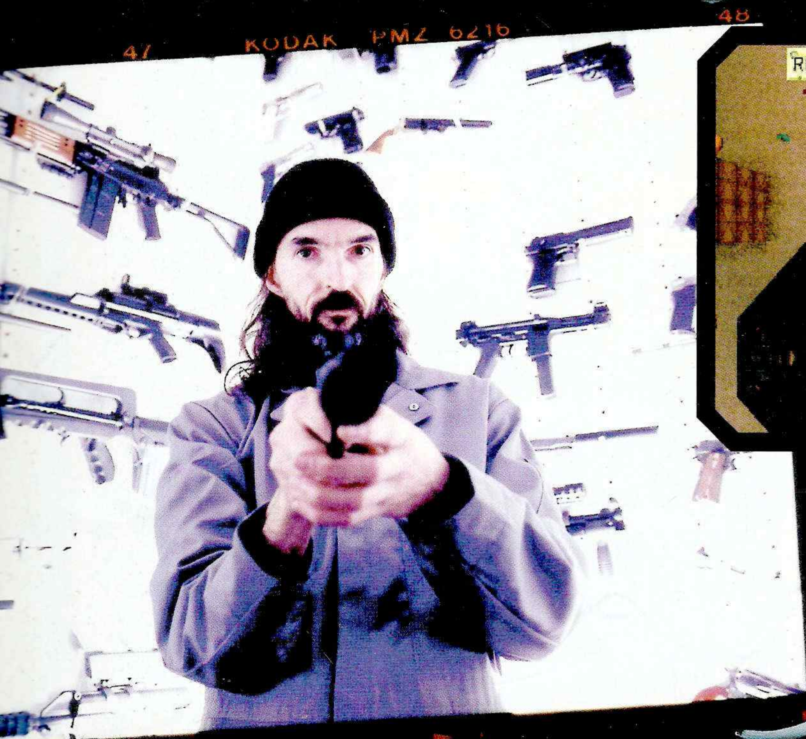


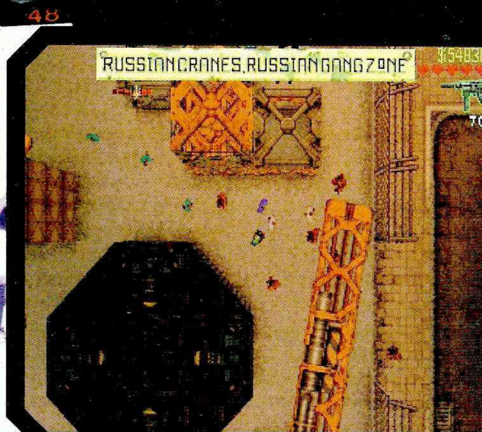
Tady jsou. První screenshoty z *GTA2*. Je čas hodit se marod.

Každý průměrný programátor může stvořit videoherní brutalitu ze sprostých nadávek a všudypřítomného násilí. Přemýšlejte o tom chvíli. Rozpoutá to polemiku v tisku, profesionální moralisté díky tomu neztratí svá zaměstnání, hra má okamžitě na triku obrovskou publicitu a bájné množství prodaných kopií. Čas od času se vám ale dostane do ruky hra, která sice používá takové metody, ale nikoli samoúčelně. Taková hra dokonce může sympaticky posunout hranice světa videoher, a ze zábavy školáků se stane příjemné rozptýlení pro dospělé. Takovou hrou bylo i přes protesty bulvárních plátků *Grand Theft Auto*. Občas se v něm páchaly úděsné zločiny, jako je přejíždění nevinných lidí na ulici a spousta dalších, ale nikoli tyto aspekty z něj učinily skutečnou hru pro dospělé. To byly filmové kvality, pečlivě vybraný soundtrack, reference k popkultuře, prostě věci, které by sotva rozluštilo malé dítě. Hra dětem ani určena nebyla, mez přístupnosti byla stanovena na nejvyšší možnou: osmnáct let.

Pak přišel *Driver* a hranice se posunula ještě dál. Hra firmy Reflections byla označena jako '*GTA* ve 3D'

SEZNAMTE SE | GTA 2







Jeřáby se houpou, poldové dostali smyk a z prťavých lidiček je vlhká skvrna mezi asfaltem a gumou. Příšerná, ale podivně fascinující zábava.

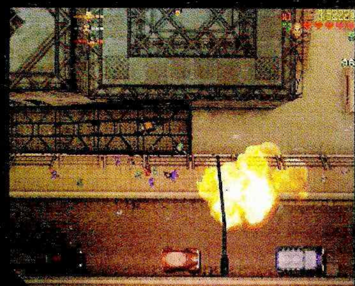
(ačkoliv tu žádné kontroverzní přejíždění lidí možné není). Ve skutečnosti to ale nebylo žádné *GTA* ve 3D, ale velmi netradiční závodní hra. Jedním z problémů *Drivera* je grafická kostrbatost a hlavně šílené doskakování. Můžeme se dohadovat, že je to způsobeno technickými limity konzoly - PlayStation jednoduše není schopna vyhovět nárokům, které by skutečné *GTA* ve 3D mělo. Takže i přes počáteční zklamání je od Rocketstar asi moudré, že v připravovaném *GTA2* zůstává u pohledu shora.

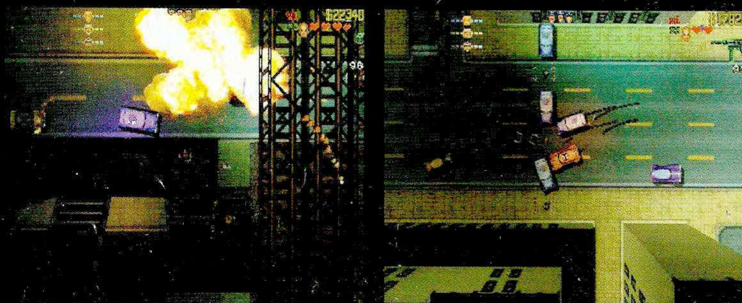
Čím je však budoucí díl bohatší? Na *GTA2* se pracovalo několik let a za tu dobu se udála spousta změn. Tým DMA, který vytvořil původní hru, se naštěstí dal znovu dohromady, i když tentokrát pod hlavičkou Rockstar Games. Během vývoje první hry se potýkali se začleněním mnoha předložených nápadů. V pokračování už to bylo jiné. Sam Houser, president Rockstar Games si o svém novém děťátku popovídal s PSM. „Všechno je větší, šílenější, rychlejší a lepší než v originálu. Přidali jsme nové trasy hratelnosti, které se liší od všeho, co kdy kdo před námi udělal. Zaměřili jsme se na válku gangů." Základ je stejný, začínáte jako dvoubitový lupič, který se snaží nějako prokousat životem. S počtem zvládnutých misí roste i vaše autorita mezi kriminálními živly. Celá hra se odehrává ve fiktivním americkém městě", říká Sam, „asi tak tři týdny v budoucnosti. V této hře jsme chtěli zůstat ve Státech, ale nechtěli jsme být vázáni žádným skutečným místem." Ulice ovládané gangy byly rozděleny do třech různých oblastí. Na pohled je všechno špinavější než v seriálových barvách vyvedený originál, což přispívá k dojmu, že to, co hrajete, je rozhodně mládeži nepřístupné. Sam nám prozradil, že celou grafiku řádně překopali, aby mohli zařadit „Hodně rozšířený soubor textur a zcela nový grafický algoritmus" - ze hry se teď stal skutečný 3D titul s náhledem shora.

S POČTEM ZVLÁDNUTÝCH MISÍ ROSTE I VAŠE AUTORITA MEZI KRIMINÁLNÍMI ŽIVLY.

V tomto městě je možná interakce se vším, ale už nebudete centrem pozornosti. Kamkoliv se vydáte, narazíte na nějaké nepředvídané události. Na rohu ulice možná někdo prodává drogy, někoho možná právě olupují, možná někde uprostřed mise oloupí i vás. Nikdo nemůže vědět, jak s vámi hra naloží, ale bude asi dobré dávat si pozor, jinak se na vás pověsí tlupa ochránců zákona. Právě tohle hru odlišuje od jejích předchůdkyň. Spíše než abyste se propracovávali jednotlivými misemi, necháte se zaměstnat jedním ze sedmi gangů. Vykonáte práci, kterou po vás chtějí, získáte si tak jejich úctu a následně dostanete další práci. Tohle je důležitý aspekt pro Sama: „Respekt je všechno, protože bez toho, aby si vás některá z band vážila, neseženete práci, a když úctu ztratíte, je pravděpodobné, že přijdete o život." Je to tvrdé. Přidejte se k jednomu gangu, a znepřátelíte si ostatní. Hrajte to na všechny strany, a riskujete, že nedáte dohromady dost bodů.

Jak to všechno přesně funguje? „Všechny mise vám zadávají pouliční gangy poté, co si získáte trochu jejich kriminálnické náklonnosti," říká Sam. „Dají vám práci, jen když jsou přesvědčeni, že ve válce gangů stojíte na jejich straně. Svou loajalitu musíte dokazovat napadáním ostatních band. Až si vás gang oblíbí, nabídne





Vzhled nového *GTA2*, i když to není žádná revoluce, lahodí oku. Exploze jsou fakticky lahůdkové.







Město je temné, hrůzostrašné místo - obzvlášť pokud jste se přidali na stranu té nesprávné party.

vám práci. A samozřejmě když si vás oblíbí jedna banda, ostatní začnou přemýšlet o ošklivých způsobech, jak vás dostat pod kytky." Gangy mají několik podob. Hnutí Krišna z první hry se přeměnilo v bojovou sílu, kterou je třeba mít na zřeteli a která se koupe v drogách. Yakusa je drsná banda japonských mafiánů. Všechny ale předčí Zaibatsu, industriální společnost vytvořenou podle OCP z Robocopa. Tito maníci vyrábějí drogy, které pak konzumují mimo jiné Krišňáci. Chytré je, že čím více se ztotožníte s kulturou gangu, tím více zjistíte o vztazích mezi nimi. Někteří se sice jeví jako nepřátelé, ale jsou v postatě spojenci. *GTA* by ale nebylo *GTA* bez poldů. I tady došlo ke změnám, takže teď se setkáme se čtyřmi úrovněmi policistů. Sam o nich hovoří s neskrývaným vzrušením, „Mě se líbí nové druhy policie. Normální poldové, týmy SWAT, FBI, a pokud jste zvlášť nebezpeční, i armáda." A budeme mít na ničení k dispozici nové zbraně? „Ano. Spoustu. Zápalné bomby, elektrické zbraně, děla na ostřelování, ruční granáty, automaty a ještě hodně dalších." Prvními posly zákona jsou řadoví poldové, i když jsou to teď super policajti. Pronásledují vás všude.V budovách, uličkách, a dokonce umějí skákat přes auta. Pokud nepřestanete rušit noční klid, přijdou na řadu týmy SWAT, které mohou používat zátarasy ulic a lepší zbraně. Pak se objeví FBI. Federální policie je mnohem rychlejší a nijak zvlášť ji nezajímá, jestli nezemřou nějací civilisté. Pokud uniknete i jim, stojí proti vám celá armáda. Její příslušníci v podstatě město rozervou na kousky a nakonec vás dostanou. Pokud se jim dokážete vyhýbat, dostáváte body. Zvýšené inteligence se dostalo i chodcům. Každá postava se potřebuje někam dostat nebo něco udělat. Klidně se vám může stát, že dostanete výprask od někoho, komu právě kradete auto. Můžete také narazit na lupiče, vrahy a dealery drog. Dokonce vám mohou ukradnout i vaše auto, mohu vás oloupit a ztratíte tak polovinu bodů. To jsou věci, které Sama nejvíce vzrušují. „Hodně jsme zvýšili inteligenci, takže město opravdu vypadá, jako by žilo". Možnosti jsou neomezené, město se chová jako skutečně živé prostředí a každé jednání může mít nenapravitelné následky. Z toho, co jsme z *GTA2* viděli, to vypadá, že DMA udělali hru ještě působivější, než byla její předchůdkyně. A vy tady stojíte s odjištěným automatem v rukou. 

KDYŽ SI VÁS OBLÍBÍ JEDNA BANDA, OSTATNÍ ZAČNOU PŘEMÝŠLET O OŠKLIVÝCH ZPŮSOBECH JAK VÁS DOSTAT POD KYTKY.

NAŠEL SE SVĚDEK?



Driver vs *GTA2*? Sam Huser, president Rockstar Games odpovídá na naše otázky.

Co je vašim cílem v projektu *GTA2*?
Úplně jsme překopali původní hru, přidali spoustu nových aspektů, zdokonalení a novinek. *Grand Theft Auto* bylo jednak neuvěřitelně kontroverzní a jednak neuvěřitelně populární mezi fanoušky a bystřejšími příslušníky tisku, kteří si oblíbili její nelineární, svobodnou hratelnost a současný námět. Na *GTA2* se pracovalo dva roky a zdá se, že by mohlo šokovat a zaujmout lidi stejně, jako se to podařilo původní hře.

Až do letošní show E3 v LA se povídalo, že *GTA2* nebude mít na rozdíl od původní hry horní náhled. Vedla se o tom v týmu nějaká diskuse?
Ne. Jde o stíhací hru zasazenou do čilého ruchu velkoměsta. Jsou dvě věci, které nás donutily k volbě náhledu shora. První je potřeba spousty dalších aut a podobně, ale důležitější je potřeba vidět zároveň před i za vaše vozidlo. Takhle vidíte, kam jedete i kdo vás sleduje. Hru inspirovaly videofilmy Police Stop, kde bylo sledování natáčeno z vrtulníku. Podařilo se jim zachytit šílenost některých zákroků a nám se to zdálo jako dobrý nápad pro hru.

***Driver* vypadá jako hra, kterou si mnoho lidí přálo. Vzali jste si něco od něho?**
Driver je dost dobrá hra - ale není to *GTA*. Proč? Protože nemůžete vystoupit z auta a za normálních okolností nevidíte, kdo vás sleduje. Po technické stránce myslím odvedli dobrou práci, ale my se snažíme o úplně jinou hru (každý, kdo *GTA* zná, to ocení) a síla, která by *GTA* převedla do dokonalé 3D podoby na PlayStation, prostě neexistuje.

Řekněte nám, jak jste do hratelnosti začlenili chodce a obyvatele?
Kromě nevinných chodců (z nichž má každý svůj vlastní cíl a spousta z nich chce třeba chytit taxíka nebo vlak) tu potkáte také lupiče, únosce aut, dealery drog, vrahy a členy gangů. Jejich úkolem je vytvořit mnohem svobodnější pocit ze hry, kdy město reaguje na vaše jednání a ovlivňuje vás. Je to prostě hra, kde si můžete dělat, co chcete, a chodit, kam chcete.

A nějaké moudro na závěr?
Je to první hra, kde jsem měl problémy s volbou přístupem. Když se chováte hezky, je na vás hodná. Ale když něco provedete, musíte být ve střehu.

FILMY A GTA2

GTA2 je plná referencí k filmům, a že dámy a pánové z Rockstar patří mezi filmové fanoušky, to je každému hned jasné. Požádali jsme je, aby nám vyjmenovali své hlavní zdroje inspirace.

KING OF NEW YORK
Režisér: Abel Ferrara
Rockstar říká: „Temnota filmu se mísí s vědomím, že jste „playa" - velmi grandtheftautovské!"
PSM říká: Ne každý, kdo běhá po městě, je vyvolen. Pěkná věta, že jo?

THE WARRIORS
Režisér: Walter Hill
Rockstar říká: „ V *GTA2* mají přímý vliv na vaši možnost jednání vnitřní vztahy mezi jednotlivými gangy."
PSM říká: Rána baseballovou pálkou přes hlavu zásadně ovlivňuje vaše možnosti jednat.

TAXIKÁŘ
Režisér: Martin Scorcese
Rockstar říká: „V *GTA2* jste vlk samotář, který pracuje sám, přesně jako Travis Bickle."
PSM říká: Mluvíte se mnou? Mluvíte se mnou?

MAFIÁNI
Režisér: Martin Scorcese
Rockstar říká: „*GTA2* je o tom, jak se z chlapce stane muž.Tedy mafián."
PSM říká: Pane Pesci, opravdu nejste vtipný, prosíme, odejděte a přestaňte otravovat.





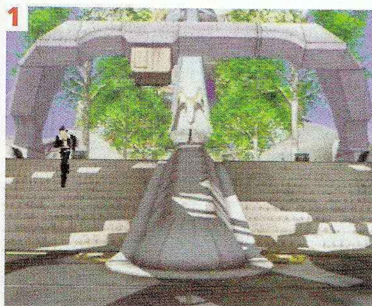


Kultovní filmy celé generace. „Jsou to všechno skvosty, bez ohledu na námětovou různorodost." Je to tak.

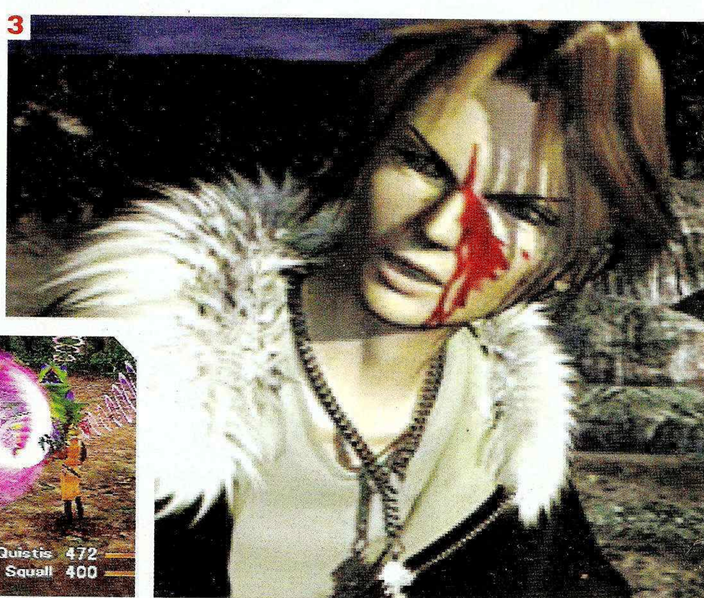
FINAL FANTASY VIII

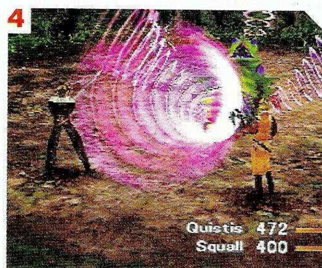
ファイナルファンタジーVIII

Den zázraku je nablízku, neboť další veledílo Square se už chystá k brzkému vydání.

1


2


3


4


(1-4) **Nahrajte si demo disk z tohoto čísla a podívejte se na FMV intro k *FFVIII*. Příští měsíc vám v PSM přineseme exkluzivní recenzi plus další poutavé demo.**



Nejvyšší čas požádat šéfa o dovolenou. Jestli ji už máte vybranou, připravte si úplatek pro doktora. Zrušte všechny plány, udělejte si zásobu jídla a pití a něžně vysvětlete své drahé polovičce, že hodláte na pár týdnů zmizet ze světa. Vyspěte se do zásoby, protože počínaje letošním listopadem se s klidným nočním odpočinkem můžete rozloučit. Ano, blíží se příchod *Final Fantasy VIII*.

Říci pouze, že toto nejnovější pokračování RPG série od Square je 'jedna z očekávaných her letošní zimy', je to samé, jako kdyby někdo označil Druhou světovou válku za málo významnou událost našeho století. Spekulace o dalším dílu se vynořily ještě před vydáním veleúspěšné *Final Fantasy VII*. Nyní, po dvou letech různých fám, povídaček a výmyslů je dokončený titul připraven pro tažení na Evropu. Maniakální část japonských hráčů (tj. většina) měla několik měsíců před tamějším vydáním rezervovaná místa na chodníku před obchody s hrami a fronty na novou hru několikanásobně předčily mílové zástupy, které čekaly na její předchůdkyni.

Pár dní vám na tohohle herního obra bude sotva stačit, takže vynášet jakékoliv soudy na tak malém prostoru, jaký je vyhrazen pro toto preview, by bylo šíleností. Proto si budete muset počkat do příštího čísla, kam chystáme velkou recenzi. Podle toho, co jsme prozatím viděli, můžeme směle říci, že *FFVIII* mnohokrát překonala všechna naše přání. Stejně jako u všech her *Final Fantasy* přenáší i *FFVIII* děj do nového neznámého světa, který obývají noví hrdinové a neokoukaní padouši, kde ale zároveň nechybí několik známých tváří a konceptů. Do spletité, obsáhlé

■ VÝROBCE:	Square	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	RPG
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1



[1-7] Lahůdková směs šťavnatých filmových sekvencí, složité zápletky a silného obsazení činí z *FFVIII* jistý bestseller. Ve Square se už pilně pracuje na devítce.

zápletky zasahujete v podobě Squalla, nedočkavého mladého bojovníka, který na začátku hry trénuje, aby se mohl stát členem elitní jednotky SeeD, rozsáhlého školního a vojenského komplexu zvaného The Garden. Úvodní intro sekvence vás šikovně zasvětí do podstatných základů příběhu, zatímco s pomocí tréninku adepta SeeDu se dostanete do herního a ovládacího systému. Až se propracujete skrze počáteční části hry a prozkoumáte detaily ovládacího systému, což je stejně zábavné a napínavé, jako byste hráli nějakou samostatnou hru, stanete se součástí hlavního příběhu.

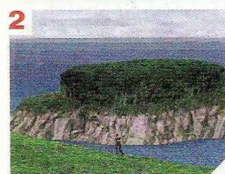
Pokud jde o základní strukturu, podobá se *Final Fantasy VIII* hodně své vynikající předchůdkyni. Kdo měl to štěstí a hrál ranější díly série, ví, že pozvolná evoluce herních principů je právě typickým rysem *Final Fantasy*. Procházíte se tedy se svou polygonovou postavou úžasnou řadou nádherně zpracovaného, nápaditého prostředí a během příběhu se postupně setkáte se stovkami jiných postav. Podobný je i systém menu a také bojové scény ve 3D, které využívají podobnou kombinaci systémů turn-based a real-time. Stručně řečeno, pokud jste hráli *FFVII*, dostanete se do této hry ,i přes velikánskou komplexnost, poměrně snadno.

Když mluvíme o podobnosti, rozhodně tím nechceme říct, že tu nenajdete nic nového - naopak. Pomineme-li bohatý detailnější nový svět a složitou zápletku, i všechno ostatní bylo více či méně předěláno a rozšířeno. Zejména byl překopán systém kouzel, upgrade zbraní, limit breaky a podobné věci. Ovšem i jen pouhá instruktáž o kouzelném systému, který je založen na tom, že s každou postavou je spojena jeho Guardian Force, která se společně s ní vyvíjí a roste, by zaplnila více místa než průměrná recenze na jinou hru. Změny se očividně odehrály i v designu: postavy a jejich pohyb jsou ztvárněny mnohem realističtěji. Visuální dojem tak spíše připomíná *Resident Evila* nebo *Metal Gear Solid* a je dosti vzdálen dětskému stylu *FFVII*. I když je to jen povrchová úprava, do značné míry to ovlivňuje pocit ze hry.

Řekli jsme si na začátku, že nebudeme zatím vynášet definitivní soudy, ale snad nám dovolíte vyjádřit názor, že jsme v případě *Final Fantasy VIII* velice optimističtí.

Andy Butcher 







[1-3] Design hry prodělal renovaci. Nyní působí mnohem realističtěji.

NÁZOR

⊕ PLUSY

- Všechno je stejně fascinující, poutavé a hratelné jako v její proslulé předchůdkyni.
- Možnosti, schopnosti a hloubka jsou dokonce ještě lepší.
- Nové postavy a grafika bitev jsou nádherně renderované.

⊖ MINUSY

- Pokud vás z nějakého důvodu *FFVII* nezaujala (například kvůli náročné angličtině), dopadnete stejně i s touto hrou.
- Nic dalšího se nám nepodařilo najít.

❶ PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hře bude asi chybět šokující účinek, jakým zapůsobila *Final Fantasy VII*, protože co se designu a struktury týče, vychází ze své předchůdkyně, ale přesto se velice pravděpodobně stane velehitem, v jaký jsme všichni doufali.

QUAKE II

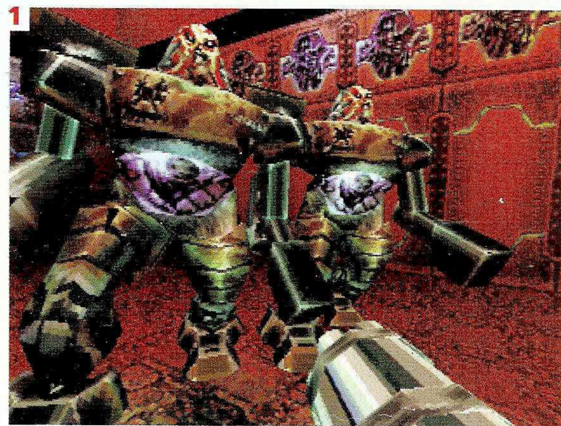
Tahle hra nepotřebuje zdlouhavé představování. Dámy a pánové, *Quake II* nese zodpovědnost za nejvíce promarněných pracovních hodin na světě.

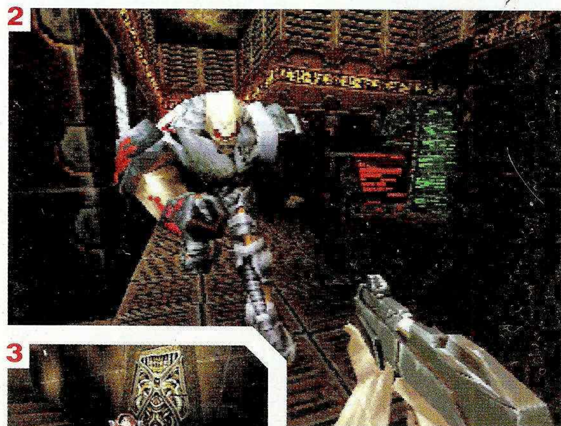
Informace pro tu menšinu, která nic neví o neuvěřitelně úspěšné sérii, *Quake*: *Quake II* je fenomén, kterého se už po celém světě prodalo přes jeden milion kopií, čímž se stal jedním z nejlépe prodávaných PC her všech dob.

V roli vesmírného mariňáka jste byli vysláni v rámci elitních jednotek do boje proti Stroggům - největším nepřátelům lidstva. Došlo zde k povstání kyborgů, kteří se liší jak vzhledem, tak schopnostmi. Dostanete se ovšem do kontaktu se vším možným, počínaje málo šikovnými humanoidními vojáky a konče gigantickými pavoučími obry, kteří mají k osobní dispozici dost zbraní na to, aby rozpoutali světovou válku. Vy na druhé straně začínáte hrát s jediným malým blasterem a omezeným množstvím munice. Hra má naštěstí ve zvyku nechávat různé zbraně poházené jen tak po úrovních, takže jak postupujete hrou, doplňujete postupně svůj arzenál. Všechny zbraně z PC verze až na jedinou, zřejmě to bude BFG 9000 - nejpomalejší a nejsilnější, se objeví i v playstationovém zpracování. Kulomety, granáty a raketomety jsou jen tři ze smrtonosných hraček, které dostanete na hraní. Ovšem vaši nepřátelé budou mít k dispozici totéž vybavení.

Quake II se svými 20 úrovněmi bude ve hře pro jednoho hráče hodně podobný svému PC vzoru. Všechny úrovně až na jednu jsou založeny právě na originálu pro PC, i když byly malinko upraveny, aby dovolovaly nahrávání uprostřed úrovní (které je kvůli jejich velkému rozsahu nezbytné) a aby mohly být vylepšeny některé prvky hratelnosti.

Co se grafiky týče, bude *Quake II* zcela jistě jednou z nejpůsobivějších her, které kdy PlayStation hostila. V režimu pro jednoho hráče zjistíte, že tu není absolutně žádné omezení viditelnosti, což vám umožňuje střílet z jednoho konce úrovně na druhý - a věřte, že to budete potřebovat. Ať máte na obrazovce sebevíc nepřátel, hra běží konstantním tempem 30 obrázků za sekundu. Co je ale zajímavější, nový engine,

1


2


3


[1-2] Stroggové jsou odporná stvoření, zmáčkněte spoušť, ať už se netrápí. [3] Máme mu rozstřílet obličej, nebo hodit kost?

■ VÝROBCE:	Hammerhead	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené Státy
■ VYDAVATEL:	Activision	■ STYL:	first-person střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4





(1-5) Opakující se hratelnost? Ani náhodou. S tolika různými nepřáteli a způsoby, jak je zlikvidovat, se u spouště sotva můžete nudit. (6) Hyper Blaster, zbraň pro moderního čiperného mariňáka.



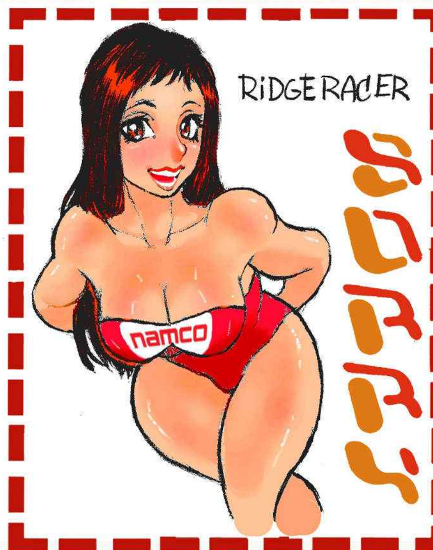
který Hammerhead vytvořili speciálně pro playstationový *Quake II*, přesně vymezuje textury, což znamená, že i když se objekt dostane do popředí, není zdeformovaný ani rozmazaný.

Hlavním poutačem hry *Quake II* bude pravděpodobně režim pro více hráčů, díky němuž se prodalo i tolik kopií její verze pro PC. Je evidentní, že PlayStation nemůže podporovat možnost souběžného hraní 32 hráčů, ale tvůrci učinili maximum, když včlenili režim pro čtyři hráče s rozdělenou obrazovkou, který v mnoha ohledech vypadá stejně dobře jako hra pro jednoho. Dění je tu opět rychlé, a když se společně s až třemi kamarády honíte po úrovních a snažíte se jeden druhému vykuchat břicho, chvílemi nevíte, kde vám hlava stojí. Máte na výběr z tradičních režimů Deathmatch a Team Deathmatch, ke kterým přibyl další jménem Versus, v němž má každý hráč omezený počet životů - ten, kdo přežije nejdéle, vyhrává. Bohužel v multiplayeru neexistuje možnost propojení dvou konzol, která by dle názoru PSM mohla být dalším velkým lákadlem. Je pravda, že mnoho lidí spojovací kabely nevlastní, a tak se výrobcům nevyplácí investovat čas a peníze do jejich podpory. Přesto je velká škoda, že si playstationoví hráči nebudou moci vyzkoušet proslulý deathmatch v *Quaku II*, aniž by se uchylovali k rozdělené obrazovce. Každopádně uvidíte, že jakmile vás bude hrát víc než dva, nebudete mít ani čas, abyste si zkontrolovali skóre.

KULOMETY, GRANÁTY A RAKETOMETY JSOU JEN TŘI Z HRAČEK, KTERÉ DOSTANETE NA HRANÍ.

Quake II pro PlayStation představuje významné programátorské dílo. Nejen že teď máme hru, která může směle soupeřit s *GoldenEyem* pro Nintendo 64, ale máme také konverzi jedné z nejpopulárnějších her s největším vlivem v historii. Toto je čirá rajská rozkoš. I když se odehrává v pekle.

Justin Calvert 





⊕ PLUSY

- Lépe už na PlayStationu vypadat nemohla.
- Bude mít režim pro čtyři hráče.
- Je to *Quake II* předělaný pro PlayStation. Co byste ještě chtěli?

⊖ MINUSY

- Vrrr. chybí možnost propojení.
- A ještě jedno vrrr. Nemůžeme si postavy zaměňovat s hrdiny *South Parku*, jak to mohli hráči na PC.

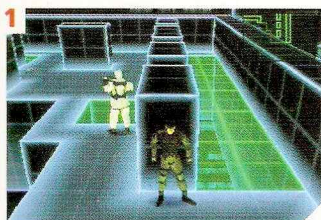
! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

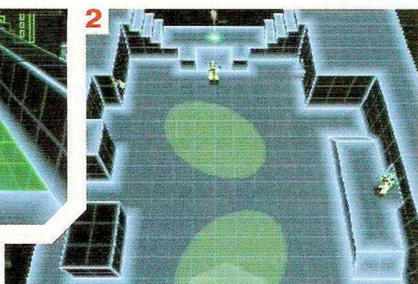
Hlavním důvodem, proč se bude *Quake II* prodávat, je režim pro více hráčů, ale i režim pro jednoho představuje nejlepší first person střílečku, kterou si lze na PlayStationu zahrát. Na stránkách příštího PSM hledejte šťavnatou recenzi *Quaku II*.

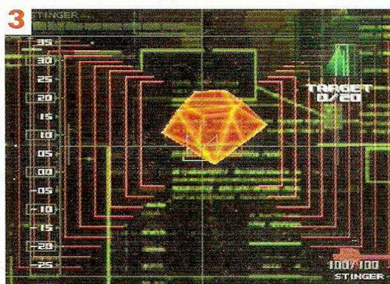
VÝROBCE:	Konami	ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
VYDAVATEL:	Konami	STYL:	stealth
DATUM VYDÁNÍ:	říjen	POČET HRÁČŮ:	1

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Že máte *Metal Gear Solid* za dvě hodinky hotový? Že už máte zažité všechny potřebné schopnosti? Teď to máte šanci ukázat, Snaku.









[1-2] Pouze s dokonalým ovládáním joypadu si zde nevystačíte, chce to i taktickou přemýšlivost. [3-4] V různých misích a úkolech se tu setkáte se všemi zbraněmi z *MGS*.

Když dojde na definování přelomových okamžiků v historii playstationových her, nesmí se rozhodně zapomenout na *Metal Gear Solid* (10/10, PSM 11) od Konami. Jeho jediný problém spočívá v tom, že - přestože je rozkročen na dvou discích - trvá docela krátkou dobu, než ho pokoříte. Pro všechny, kdo v zoufalé depresi touží po dalším plíživém tažení, teď přichází úleva v podobě *Metal Gear Solid: Special Missions*.

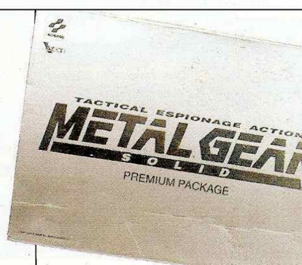
Jak už název sám dostatečně napovídá, rozhodně se nejedná o *MGS2*. Tento disk obsahuje asi 300 tréninkových misí, které jsou volně založeny na původním režimu VR Training. Jsou tady čtyři hlavní oblasti, ale na začátku máte volný přístup jen do Sneaking a Weapons. Ty sestávají ze spousty úkolů, jejichž splnění trvá od patnácti vteřin do jedné minuty. Až se vám je podaří zdolat, musíte se jimi prokousat znovu, a to ve ztížených podmínkách Time Attack. Zatímco v *Metal Gearu* se pozornost zaměřovala stejnou měrou na příběh i na hratelnost, *Special Missions* nemají žádný děj. Prostě a jednoduše, čím více misí zvládnete, tím více bonusů vám hra otevře pod hlavičkou Advanced a Special. Advanced úkoly jsou většinou stejného rázu jako v oblastech Sneaking a Weapons, jen o dost obtížnější. Zato v sekci Special narazíte na to nejdůležitější, co *Missions* nabízejí. Zde máte možnost hry v modu Vs Battle s volbou zbraní, ale i omezenou municí, kde musíte likvidovat spousty stráží. V dalších misích budete hrát v roli Ninji. Nejpodivnější jsou ale tzv. Mystery games, ve kterých musíte vyřešit vraždu.

Podle toho, co PSM ze hry viděl, je absolutně zábavná s geniálními úkoly. A pro lidi, kteří hladoví po metalgearovském pokračování, tohle bude učiněná lahůdka.

Oliver Hurley

Konami na ECTS

Konami mělo sice nevelký, ale velice příjemný stánek. Nejen krásné Japonky, ale třeba i luxusní křesla s LCD displejem, sluchátky a hrou *Metal Gear Solid: Special Missions* přispívali k nebývalé pohodě. Navíc u automatu DanceMania někdo neustále tančil na našlapném ovladači, což mělo též své bizarní kouzlo.





NÁZOR

PLUSY

- Je to originál *Metal Gear Solid*.
- Stovky misí.
- Dokončení bude trvat asi déle než vlastní *Metal Gear Solid*.

MINUSY

- Pro některé hráče bude příliš těžká.
- Chybí příběh.
- Není tak strhující jako *Metal Gear Solid*.

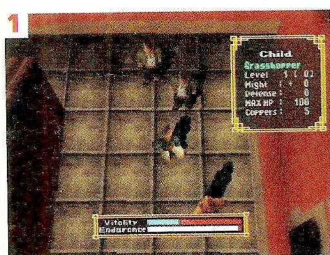
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Missions už byly vydány v Japonsku jako součást trojcédéčkového souboru *Metal Gear Solid: Integral*. Tato jednodisková verze pro Evropu se bude prodávat se slušnou slevou oproti regulérní hře. Chybí jí sice originalita a složitý příběh *Metal Gear Solidu*, ale spousta úrovní a rozmanitost úkolů si určitě získají všechny, kteří se za pravověrné fanoušky *MGS* považují.

■ VÝROBCE:	Polygon Magic	■ ZEMĚ PŮVODU:	Spojené Státy
■ VYDAVATEL:	THQ	■ STYL:	bojovka/RPG
■ DATUM VYDÁNÍ:	prosinec	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8

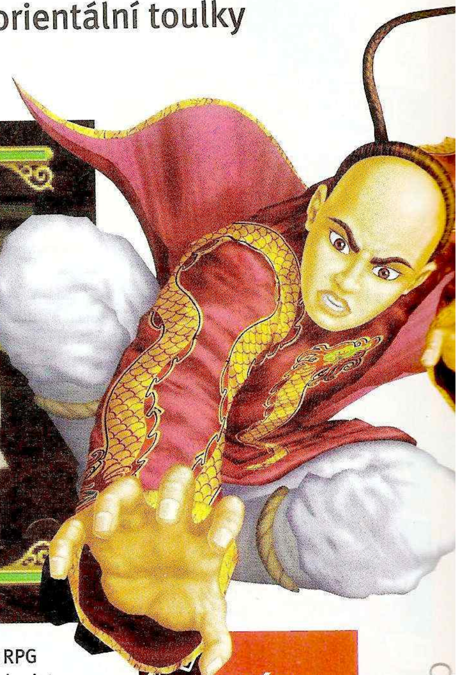
SHAOLIN

Připravte se na bojovku pro osm hráčů. Připravte se na orientální toulky erpégéčkovou krajinou. Připravte se na *Shao Lin*.









[1] Budujte své schopnosti v režimu RPG. [2-3] Dokonce i malí prckové a ohrožené druhy živočichů se umějí rvát.

Brzy se budete moci spolu se sedmi členy svého pouličního gangu mlátit, kopat a rvát v pohodlí domovů. Ano, *Shao Lin* je PRVNÍ bojovka pro osm hráčů pro PlayStation. Ti, kdo nemají tolik přátel, se ale nemusí obávat, protože hra samozřejmě nabízí i režim pro jednoho hráče (vy proti osmi borcům řízených počítačem) a také režim RPG.

Jedním z velkých plusů *Shao Linu* je fantastické množství nabízených voleb. K dispozici je devět bojovníků a můžete si také volit bojový styl. Postupně jich můžete zvládnout šest, mezi které patří umění klášterů Shaolin, něco, co se nazývá Eight Extremities First a oblíbený styl PSM Drunken Boxing (jde převážně o pěsti a alkohol). Bojovníci s motion capturovaným pohybem vypadají jednoduše řečeno parádně. Subtilní okamžik, kdy udeříte jemně animovanou otevřenou dlaní přerostlou pandu do obličeje, patří mezi vrcholné komické zážitky.

V současné době vás ale nechá ve štychu ovládací systém, který vzbuzuje pocit, jako by váš joypad nebyl pořádně zastrčen v příslušný slot. Také křivka náročnosti a učení si neukázněně poskakuje, při prvním boji se pohybuje téměř na podlaze primitivní jednoduchosti, a v druhém a třetím se už pohupuje ve výškách srovnatelných s Eiffelovkou.

Režim RPG vás prozatím překvapí jen falešně renderovaným 3D světem. Nechybí tu obvyklé RPG prvky - když například vyhrajete několik bitek, získáte cenné body za zkušenost. Na rozdíl od skvělých bojových režimů je v tomto modu animace postav trhavá a nepříjemně kostrbatá. Zkaženou třešničkou na dortu je ale kamera, která vám nabízí ty nejnevhodnější možné úhly 3D prostoru, takže když se váš bojovník zatoulá pod stromy nebo některé budovy, úplně se ztratí za oponou pixelů.

V *Shao Lin* bude rozhodně ještě třeba trochu zamíchat s polygonovými kouzly, zvláště když se nejvynikajícnější představitelé žánrů RGP a bojovky - *Tekken 3* a *Final Fantasy VII* - nabízejí hráčům v řadě Platinum. Necháme se (doufáme, že mile) překvapit.

Stephen Lawson 





[1] Drunken boxing! Z téhle dámy to táhne. [2] Tu máš pando! [3] Krátká ruka.

PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Volba bojového stylu.
- Režim pro osm hráčů.
- Režim RPG.

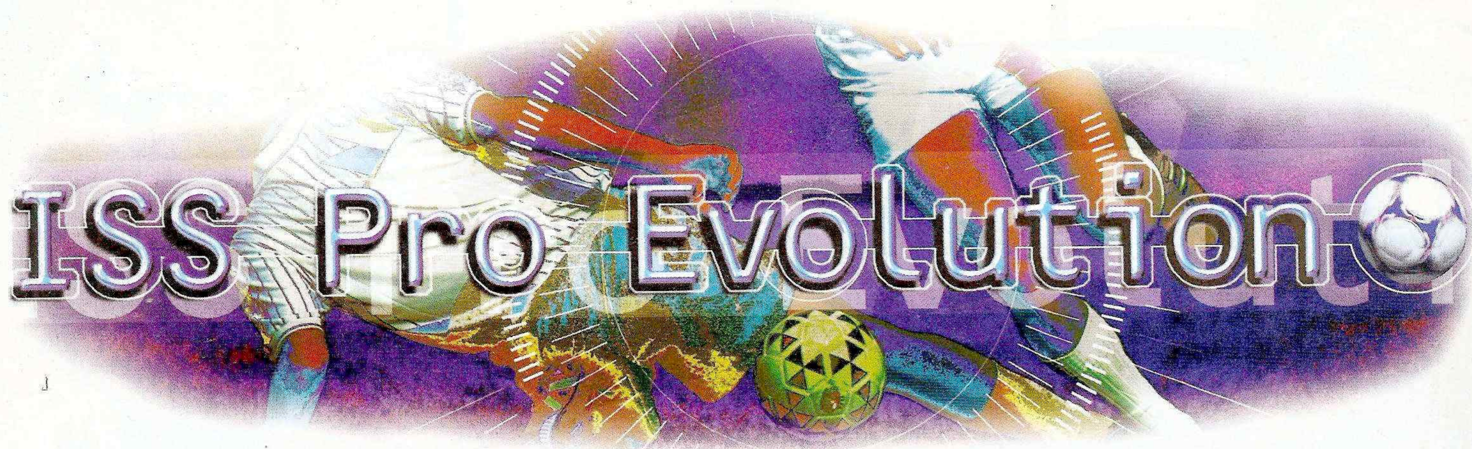
⊖ MINUSY

- Ehm, režim PRG.
- Podivná křivka náročnosti.
- Nic moc grafika.

❶ PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

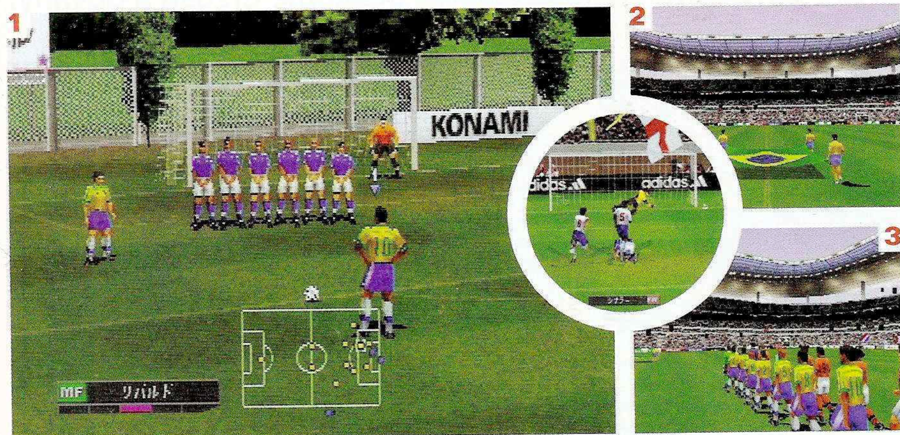
Bylo nám slíbeno, že ještě dřív, než trůn nejmilovanější konzoly planety zaujme PlayStation 2, spatříme několik moc pěkných her. *Shao Lin* k nim ale asi bohužel patřit nebude. Režim RPG vypadá, jako by ho implementovali ke hře na úplně poslední chvíli, a bojovka není zatím příliš přesvědčivá - dokonce ani s režimem pro osm hráčů.

■ VÝROBCE:	Konami	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	Konami	■ STYL:	sportovní (fotbal)
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4



ISS Pro Evolution

Tváří v tvář drtivým útokům *FIFA* si Konami stále drží svou pozici a vydává jeden skvělý fotbalový simulátor za druhým. Zde je další z nich...



[1] Je dobře známo, že Brazilci příliš neumí přímé volné kopy. Zkuste je to naučit. [2] Pompa a ceremonie - národní vlajky. To je také fotbal. [3] Stadiony vypadají skvěle.

Fotbal, to je hra, která se výrobcům počítačové zábavy stále vyplácí. Nové a novější verze v každé sérii se často vyrábějí pouhou aktualizací soupisek, nějakým tím „upgradem", sem tam přidáním nového komentátora atd. A jakmile se tyto hry dostanou na trh, my pro ně letíme jak diví a pak je do zblbnutí hrajeme - tedy než se objeví nová verze.

Do této směšné frašky jsme se dostali proto, že výrobci počítačových her dobře vědí, že fotbalový fanoušek nemá nikdy dost. Bylo by hezké moci tak říct, že *ISS Pro Evolution* je úplně nová hra, že Konami úplně překopali engine a z gruntu ho přepsali. Ale byla by to pravda? A mělo by to vůbec smysl? Vždyť série *International Superstar Soccer* již má tu nejplynnější možnou animaci i nejrealističtěji vypadající hráče. A tak je *ISS Pro Evolution*, jak ostatně férově naznačuje samotný název, dalším vývojovým stádiem slavného produktu, a nikoli fotbalovou revolucí. I zde vás hned na první pohled uchvátí ohromující kvalita grafiky a neuvěřitelně realistický pohyb hráčů. Toto je bezpochyby na PlayStationu nejrealističtější fotbalový simulátor, tedy rozhodně co se vizuální stránky týče.

Střílení, hlavičkování a driblování mezi protivníky jsou skutečně úchvatné momenty této hry. Góly vstřelené hlavou, to se musí vidět, to je něco nádherného - zejména když se pověsíte do centru od postranní čáry.

Určitě se přesto ptáte, co je na této hře doopravdy nového. Nuže, byla vylepšena ona zmíněná animace i vizuální stránka; navíc nyní spolu mohou hrát až čtyři hráči prostřednictvím Multi-Tapu, což představuje skutečně výrazný klad. I tentokrát zde najdete jenom národní týmy - navíc hráči mají opět falešná jména, nicméně můžete si sami navolit jména hvězd typu „Bergkamp" - fyzická podoba je zde zřejmá.

Součástí hry jsou i všechny obvyklé soutěže; můžete si nastavit čas, počasí i rychlost hry, přičemž poslední volba je asi nejzajímavější. V jistých kruzích byla *ISS* vždy kritizována za pomalý spád hry. Nyní lze tedy rychlost libovolně zvýšit při zachování vizuálních detailů. Oproti předchůdci nečekejte nějaké dramatické změny, snad až na mnohem lepší prezentaci *ISS Pro Evolution*.

Steve Bradley 



[1] Můžete si vybrat z tváří známých hráčů. [2] Díky plynulé animaci je ISS nejdokonalejší fotbalovou hrou, jaká se kdy objevila.



⊕ PLUSY

- Nádherná vizuální stránka.
- Je to jako fotbal ve skutečnosti.
- Lze zvýšit rychlost hry.

⊖ MINUSY

- Velmi těžké skórování.
- Prezentace, i přes zlepšení, je chabá.
- Svým způsobem je totéž, co předchůdce.

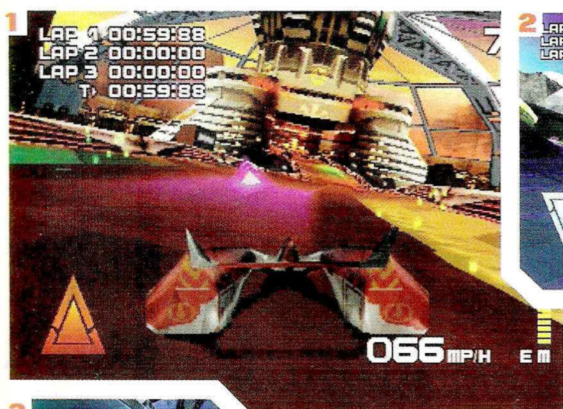
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Konami zůstávají nezpochybnitelným mistrem arkádového fotbalu. *ISS Pro Evolution* přivádí sérii o stupeň výš - vizuální stránka ani animace nemají v žánru konkurenci. Bohužel nepříliš snadno se ve hře skóruje a jedna promarněná šance může znamenat ztracený zápas. Ale je to fotbal, fotbal, fotbal, prostě fotbal...

VÝROBCE:	VCC Games	ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
VYDAVATEL:	Crave	STYL:	závodní (futuristická)
DATUM VYDÁNÍ:	září	POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

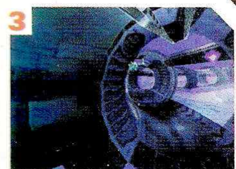


Při vědomí skutečnosti, že hitem měsíce je *Wip3out*, lze poskytnutí preview verze další futuristické závodní hry považovat jedině za projev nesmírné drzosti a odvahy.





[1] Červený trojúhelník znamená, že jste dobře vyzbrojeni. Takže, pusťte se do nich! [2-3] Oblasti kolem tratí jsou rozmanité, občas až scénické, ale vy na ně určitě nebudete mít čas.



K*iller Loop* v sobě kombinuje základní prvky *Rollcage* od Psygnosis a série *Wipeout*, a tak v soutěži originality asi mnoho bodů nezíská. Co tedy může po svém vydání ke konci tohoto roku oproti svým konkurentkám nabídnout navíc? Momentálně toho sice není moc, ale přesto je to přinejmenším další možnost zazávodit si na vlnách vědecké fantastiky - a to docela slušná.

Řídit svůj tripod, kterého si můžete zvolit mezi dvanácti v nabídce, není napoprvé nic jednoduchého. Místo kol máte tři koule, dále schopnost bombardovat soupeře a možnost manuálního ovládání magnetů - to je jen pár prvků, které budete muset zvládnou, pokud má být váš střet s gravitací úspěšný. Při svištění po dráze můžete samozřejmě sbírat power-upy, které zvyšují vaši maximální rychlost nebo vás vyzbrojí raketami. Magnety slouží k udržení vašeho tripodu na trati, pokud se proti vám spiknou gravitační síly. Nejtěžší částí *Killer Loop* je pravděpodobně právě zvládnutí systému magnetů, které potřebujete jak při sbírání power-upů na stropě, tak při přeskakování hrbolů. Pokud vytrváte, budete obměněni skvělým závoděním rollcageovského stylu.

Podivné vám zezačátku bude připadat i bombardování soupeřů pomocí postranních tlačítek, a to zvlášť když ho použijete v zatáčkách - nejlépe ho využijete při předjíždění na rovinkách, nebo když se dostanete na zdi a na strop. V této rané verzi nebyl ještě zabudován režim pro více hráčů, ale dostali jsme informace, že *Killer Loop* bude obsahovat režim pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou. Tento prvek sice chyběl prvním dvoum *Wipeoutům*, ale ve *Wip3outu* už ho najdeme. Je obtížné nadchnout se pro *Killer Loop*, jelikož jej bohužel *Wip3out* asi přeci jen zastíní, ale zároveň je třeba přiznat, že soupeření mezi těmito dvěma tituly může skončit menším rozdílem, než se prozatím očekává.

Justin Calvert





[1-2] Tratě jsou skvěle ztvárněné a vypadají lépe než samotné tripody.







[1] Neuvěřitelně rychlý a nepraktický pohled z kokpitu. [2] Spousta obskurních úhlů kamery.



PLUSY

- Do hry je lehké se vpravit.
- Spousta zbraní a speciálních pohybů.
- Hrajete v roli ninji.

MINUSY

- Grafika by mohla být trochu lepší.
- Záhy získáte pocit opakování známé situace.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Než se hra objeví v distribuci, bylo by ještě třeba vychytat některé mouchy. Když například hodíte po protivníkovi nůž, a ono to není vůbec vidět, pak asi něco nebude v pořádku. Je zde velký potenciál pro zábavu, ale zatím, zdá se, čeká na to, až bude využit.

VÝROBCE:	Codemasters	ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
VYDAVATEL:	Codemasters	STYL:	sportovní (manažer)
DATUM VYDÁNÍ:	listopad	POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2

LMA Manager

Stres, nadávky, emoce - a to jste pouze fotbalový fanoušek.
Co teprve až budete manažér?

Simulátory fotbalového managementu obvykle nebývají příliš atraktivní. Ne že by neuspokojily naši nezadržitelnou touhu přetáhnout Beckhama nebo Bergkampa do našeho oblíbeného klubu, ale většinou se jedná o velice nehezké hry na pohled. Textové menu, to nezbytné zlo, jako by ovládlo celý tento žánr. Provedení jakoby napadl nějaký pixeložroutský parazit. Zdá se, že designéři těchto her se sadisticky bavili tím, že odpudivým designem a pomalou hratelností pokaždé vydusili upřímného fanouška fotbalu.

Tak tomu bude do chvíle, kdy Codemasters uvedou svůj *LMA Manager*. Je to první fotbalový manažér, který působí naprosto odlišně. Místo hromadících se menu a tabulek vám pomocí několika letmých kliknutí na směrová tlačítka umožní hbitě přeskakovat mezi 70 obrazovkami. Tato jednoduchost kontrastuje s komplexitou voleb v nabídce. Tradiční nabídka 8000 hráčů by mohla snadno vyústit v chaotické proplétání se různými Divizemi a hledáním svých oblíbenců. V *LMA* vám ale vyhledávací systém umožní zadat parametry, jako je věk, pozice a divize, a vyjede vám seznam hráčů, kteří vyhovují danému zadání.

Ve většině manažerských her najdete obrazovky se statistikami, které vám ukazují, o co v zápasu půjde. *LMA* vám naopak ukazuje zápas v reálném čase, s malinkými hráči a s vyznačenou stopou, po které putoval míč po přihrávce a textovým komentářem, který popisuje dění. Díky tomu vidíte, jak si váš tým vede.





[1-2] Povinné statistiky vyváží zobrazení zápasu v reálném čase.

Codemasters nezapomněli ani na ty, kdo chtějí rvačky a rozvášněné fanoušky. Najdete tu krátké osmitýdenní turnaje i velké série trvající celý rok. Pokud nejste osamoceni, můžete se přepnout do režimu pro dva hráče. Ať se podíváte kamkoliv, všude vám *LMA* má co nabídnout - tréninkový režim i chytré taktické volby. Pokud na vás začne doléhat břímě odpovědnosti, můžete zaměstnat finančního poradce, kouče, maséry a asistenty, kteří ho část převezmou. *LMA* je prostě klasa.

Pete Wilton





[1] S pomocí vyznačené trasy míče můžete situace opakovat ve formě nacvičených signálů. [2] Sestavte si svůj tým snů. [3] Vítězství je vaše.



PLUSY

- Všechna nová data pro sezónu 1999-2000.
- Přístupná, přehledná menu.
- Management v reálném čase.
- Skvělé volby.
- Finanční volby a virtuální pomocníci.

MINUSY

- Pokud vám slova „foot" a „ball" nic neříkají, *LMA* vás určitě zajímat nebude.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra *LMA* se odnikud vynořila jako by kouzlem a přináší život do žánru, kde dosud vládly jen neatraktivně zpracované statistiky. *LMA* vám má co nabídnout i v případě, že nejste totálním fandou do kopané. Dovolí vám rozhodnout se, jak hluboko do managementu chcete zasahovat, a na nudné povinnosti si můžete přizvat virtuální pomocníky. PSM se na konečnou verzi nesmírně těší.

PREPLAY

■ VÝROBCE:	Pixelogix	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ VYDAVATEL:	GT Interactive	■ STYL:	sci-fi střílečka
■ DATUM VYDÁNÍ:	Vánoce	■ POČET HRÁČŮ:	1



První Marťané zaútočili na Zeměkouli už v minulém století. Nyní nastal čas rozdat si to s nimi ještě jednou.



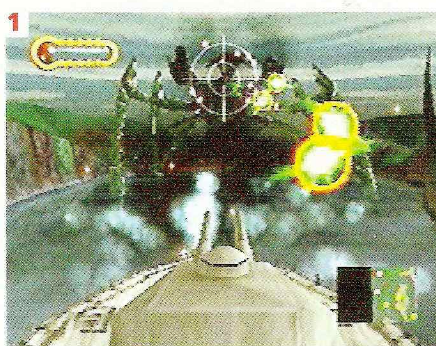
[1-2] Obrněný samochod a náklaďák patří k velmi omezenému vozovému parku.

Pípá signál z BBC. Zní zlověstné smyčce. A nad vším se vznáší vážný hlas. Šance, že někdo udělá playstationový bestseller tím, že se inspiruje sto let starým románem, rozhlasovou hrou z třicátých let a okázalým hudebním albem z roku 1978, jsou asi milion ku jedné - ale věci se chopili pánové z GT Interactive, takže není radno tuhle záležitost nijak podceňovat.

Už loni využila firma Rage, též ve spojení s GTI, stejnou licenci a Wellsovo téma invaze Marťanů na Zem vtělila do vcelku blbé a nudné strategické hry pro PC. Tento pokus se naštěstí nedočkal playstationové konverze, čímž jsme byli ušetřeni dalšího nepovedeného klonu hry *Command & Conquer*. Nyní si nicméně můžete poslechnout kýčovitý magnum opus pana Wayna (tu melodii určitě budete znát) coby neuvěřitelně příhodný doprovod k vyhlazování extraterestických mechanoidů. Historické prostředí *The War Of The Worlds* ji viditelně odlišuje od typické střílečky s mimozemšťanskou tématikou, například tu nenajdete žádná laserová děla.

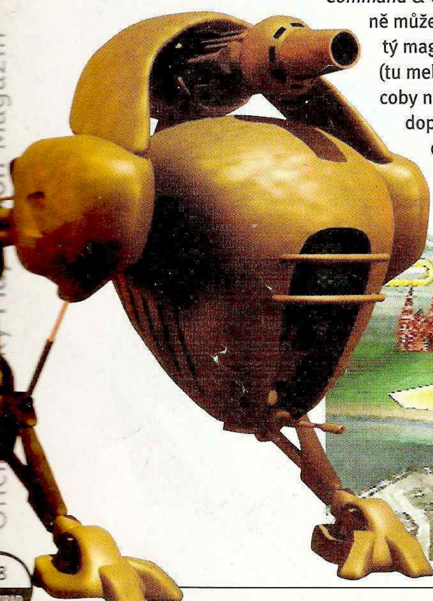
Octnete se přímo uprostřed boje, ozbrojeni pouhým rotačním kulometem namontovaným na váš plechový vůz, a vězte, že se budete muset s ním naučit střílet hodně přesně. K dispozici vám bude 14 misí, přičemž i když základ zůstává stejný, je každá další obtížnější, než byla předchozí. Budete muset jezdit kolem a sbírat pracovní síly a různé předměty, a do toho ještě střílet Marťany. Postupně dostáváte příkazy k různým úkolům, ale občas vás nejasné vzkazy mohou svést z cesty. Jinak je všechno příšerně přímočaré. Řízení nedělá problémy, a ať jezdíte seberiskantněji, vaše auto žádnou škodu neutrpí. Umění spočívá v tom, že musíte plnit požadované úkoly a zároveň se vypořádávat se všemi Marťany, kteří se vám připletou do cesty. Je těžké si představit, že by hra *The War Of The Worlds* mohla zaujmout příležitostné hráče tak, jak se to podařilo *Die Hard Trilogy* a dalším velkým licencím. V románu H. G. Wellse Marťané vyhladí miliony lidí, než podlehnou nejnižší formě života - bakteriím. Pokud Pixelogic neumějí dělat zázraky, budete i při finální verzi v pokušení prohlásit, že kdyby se vyhlazení Marťanů od začátku nechalo jednobuněčným potvůrkám, byla by to větší zábava.

Sam Richards





[1] Mise, kde střílíte na Marťany, vypadají nejlépe. [2] Řízení už tak vzrušující není.





[1-2] Hra se odehrává v roce 1898, přesto zde najdete všelijaká elektrická udělátka, náklaďáky a přepadová komanda.



NÁZOR

⊕ PLUSY

- Destrukce mimozemšťanů většinou končí uspokojivými explozemi.
- Náročné střílení.
- Hudba Jeffa Wayna.

⊖ MINUSY

- Nic moc grafika a matoucí radar.
- Mise se opakují.
- Děj je extrémně přímočarý.
- Hudba Jeffa Wayna převedená do laciného techna.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Zahráli jsme si většinu misí a myslíme, že před vydáním by to chtělo ještě hodně práce. Grafika potřebuje nutně vylepšit a hratelnost by měla být rozmanitější a složitější. Vezmeme-li v úvahu konkurenci, která právě v tomto herním žánru panuje, Pixelogic před sebou ještě mají hodně mravenčí práce.







■ VÝROBCE:	Psygnosis	■ VYDAVATEL:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná	■ STYL:	závodní (futuristická)



[1] Ještě dvě sekundy a „Go!". [2] Nové dráhy, nové stroje a ten samý úžasný pocit. [3] Bobtnající intro. [4] Vstup do bran Mega Mallu - „Zbožňuju pach komerce po ránu!" jak by řekl Brodie. [5] Město je temné a vysoké. [6] Ještě pár šťouchanců do zdi a mašina vyplivne.

Wip3out

T3i roky. T3i dlouhé roky. **T3i dlouhé, nekone3né roky.** T3i dlouhé, nekone3né, jako sliz se táhnoucí roky. Tak dlouho jsme nesly3eli ta slova. **„Conténder eliminated."**

Řeč čísel je jasná a nezná pochybností. Zemský satelit Měsíc má v průměru 3 476 kilometrů. Roku 1972 měl americký stát Vermont 416 724 obyvatel. Moderní žací stroj byl vynalezen roku 1851. V předcházející větě bylo 43 znaků. Hru *Wipeout* si v roce 1995 koupilo přes 50 procent tehdejších majitelů PlayStation.

Futuristicky ďábelské závody střílejících antigravitačních vznášedel se staly (spolu s prvním *Ridge Racerem*) díky svému stylisticky vyhoblovanému image a geniálně namíchanému soundtracku symbolem playstationového odvazu, vlajkovou lodí ze Sony-dělohy právě vypadlé herní konzoly. Takže se nikdo příliš nedivil, když do roka a do dne následoval sequel, *Wipeout 2097*. Dvojka měla ještě větší úspěch než první díl, hlavně díky vyhlazené hratelnosti (narazit do stěny už neznamenalo takovou katastrofu jako v jedničce), i když svou zásluhu na tom má i Firestarter od Prodigy. Jediné, co je v téhle poměrně přehledné historii jedné z největších playstationových pecek záhadou, je fakt, proč si dali maníci od Psygnosis tak prožlukle dlouhou pauzu a místo, aby nás co nejdřív omráčili třetím pokračováním, patlali se s věcmi typu *Psybadek* (Dalším mystériem je skutečnost, že moderní žací stroj nebyl vynalezen ve Vermontu a že nemá v průměru 3 476 kilometrů, ale pouhých 3 452 milimetrů). No nic, hlavně že se jim nakonec sepnuli v mozkovnách ty správné obvody a že je *Wip3out* konečně mezi námi.

VŠECHNO POCHOPITELNĚ BĚHÁ V HI-RES, TAKŽE SVÝM BYSTROZRAKEM NYNÍ DOHLÉDNETE ŠIROKO DALEKO, ŽÁDNÉ ROZMAZANÉ FLEKY V POZADÍ.

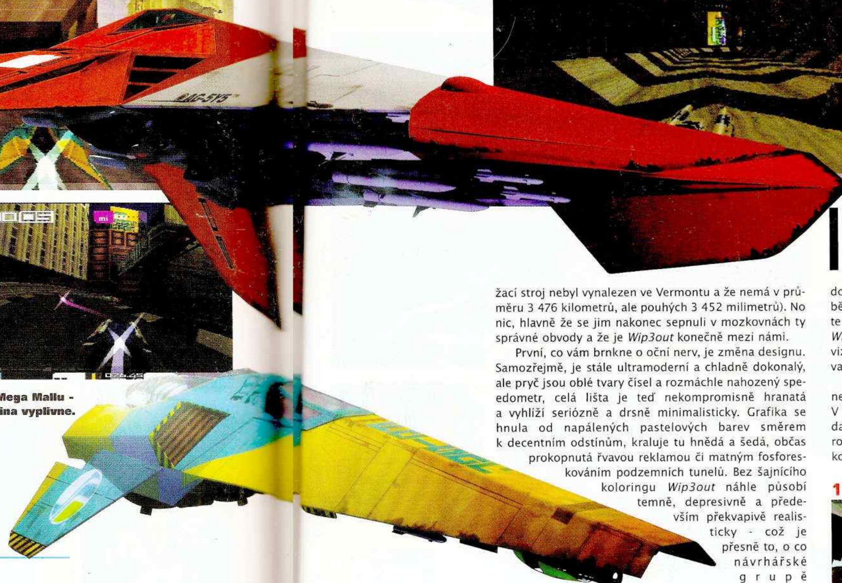


[1] Nízké tunely nejsou moc veselé místo. [2] Desig



První, co vám brnkne o oční nerv, je změna designu. Samozřejmě, je stále ultramoderní a chladně dokonalý, ale pryč jsou oblé tvary čísel a rozmáchle nahozený speedometr, celá lišta je teď nekompromisně hranatá a vyhlíží seriózně a drsně minimalisticky. Grafika se hnula od napálených pastelových barev směrem k decentním odstínům, kraluje tu hnědá a šedá, občas prokopnutá řvavou reklamou či matným fosforeskováním podzemních tunelů. Bez šajnícího koloringu *Wip3out* náhle působí temně, depresivně a především překvapivě realisticky - což je přesně to, o co návrhářské grupě Designers Republic (má na svědomí i první dva wipeoutovské kousky) šlo. Stylistická stránka je dotažená do absolutního bezvědomí - od ultrajednoduchých digitálních piktofigur na obřích panelech, signalizujících své „Go!" až po maniakální detaily typu bílého deště, který vítr sejmul z kvetoucích stromů. Momenty, jako je třeba ten, kdy vás gigantický nájezd v dráze P-Mar Project vystřelí přímo do nebe mezi rozvážně plující horkovzdušné balóny, patří do řádu vizuálních knockoutů. Všechno pochopitelně běhá v hi-res, takže svým bystrozrakem nyní dohlédnete široko daleko, žádné rozmazané fleky v pozadí. Svět *Wip3outu* přestává existovat jen na obrazovce vaší televizobedny, ale začíná klást svá vibrující vajíčka i ve vašem mozku.

Klouzavá dynamika antigravitačních strojů zůstala nezměněna, stejně jako jejich ostré penetrační tvary. V rozumné rychlosti se wipeoutovské kluzáky dají ovládat docela snadno, jenže kdo by tady chtěl jezdit rozumnou rychlostí? Takže se ze začátku opět bude konat plechové dunění, vždycky když vletíte do zatáčky, ▶



GRAFIKA SE HNULA OD NAPÁLENÝCH BAREV SMĚREM K DECENTNÍM ODSTÍNŮM, KRALUJE TU HNĚDÁ A ŠEDÁ.



[1] Tohle zebrování znamená, že právě cucáte šťávu. [2] Nečumte na reklamy a dávejte bacha na cestu. [3] Napalte to tam! [4] Nejlepší úsek Mega Mallu: obří šroubovice.



[1] Umělá inteligence vašich soupeřů byla trochu vylepšena. Trochu dost. [2] Startovací & cílová rovinka. [3] Stoupák před klesákem, to je vždycky fajn.



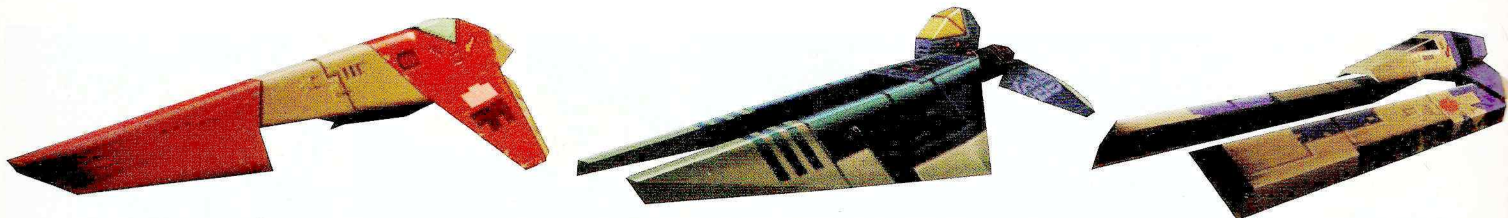
[1] Štíty jsou opět k dispozici. [2] Nejjednodušší je pohled z vně lodi.

ZAHRAJ SI SE MNOU, SAME

Poprvé v historii *Wipeoutu* je ve hře obsažen multiplayer - a je nutno říct, že se u Psygnosis vytáhli.



Ukázkový split-screen, který posiluje jak takticko-stragický aspekt hry, tak tu pravou herní zběsilost.









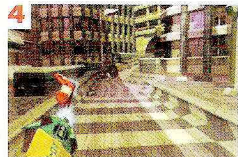
[1-5] V peci Psygnosis bylo původně upečeno celkem dvacet tratí, ovšem do hry se jich dostalo jen osm. Jsou to evidentně ty nejlepší.

naštěstí *Wip3out* spolupracuje s analogovým joypadem, a umožňuje tak o něco jemnější pilotáž. Co se zbraňových systémů - které hráč tradičně sbírá po trati - týče, dělí se na obranné a útočné a je jich celkem dvanáct. **Mezi pěti mazáky, kteří byli přetáhnuti z *Wipeoutu 2097*, nesmí samozřejmě chybět osvědčený krátkodobý autopilot, trojitá střela** (má vylepšené samozaměřování: když před vámi jedou tři soupeři, každá raketa smázne jednoho), co jí není dobré používat na krátkou vzdálenost (pokud si nelibujete v cizích vznášedlech na vaši hlavu spadlých), a pochopitelně efektní zemětřasná vlna, kterou podtrháváte asfaltový kokosák pod antigravitačními emitory svých konkurentů. Z nových sedmi









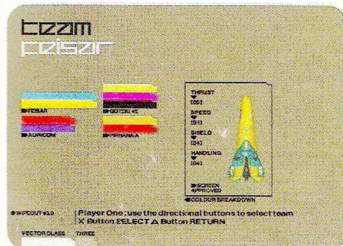
POKUD JDE O TRATĚ, JE JICH CELKEM OSM, Z TOHO V ÚVODU HRY JSOU PŘÍSTUPNÉ ČTYŘI (STEJNÉ JAKO U VZNÁŠEDEL).

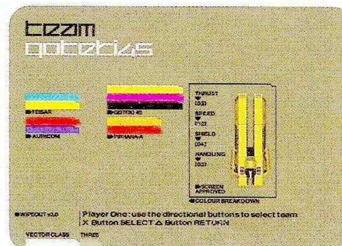
zbraní je asi nejzajímavější vrhací silové pole - když ho mrsknete před sebe, objeví se náhle uprostřed dráhy energetická zeď, která vás sice propustí, ale všechny ostatní spolehlivě vysvačí.

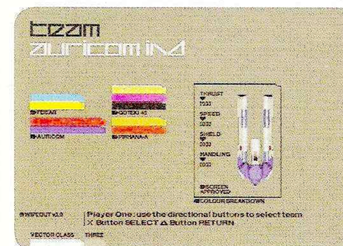
Pokud jde o tratě, je jich celkem osm (stejně jako vznášedel), z toho v úvodu hry jsou přístupné čtyři (stejně jako vznášedla). Když v režimu Vector vyhrajete první turnaj, objeví se vyšší obtížnost - Venom - a s ní další dvě dráhy. Poslední dvě se pak objevují jako součást třetího náročnostního stupně, Rapiera. Každý z okruhů má svůj vlastní styl a atmosféru - zatímco Porto Kora je idylicky vesnické a P-Mar Project podivným způsobem evokuje atmosféru pařížského předměstí, Sampa Run je vyložená horská dráha a z obrovské sestupné šroubovice v Mega Mallu člověka popadá závrať. Novinkou jsou

MLADÍ, NEKLIDNÍ, ÚZCÍ A HRANATÍ

Ve *Wip3outu* máte k dispozici osm typů antigravitačních strojů (na obrázcích vidíte základní čtyřku, ostatní si musíte zasloužit).



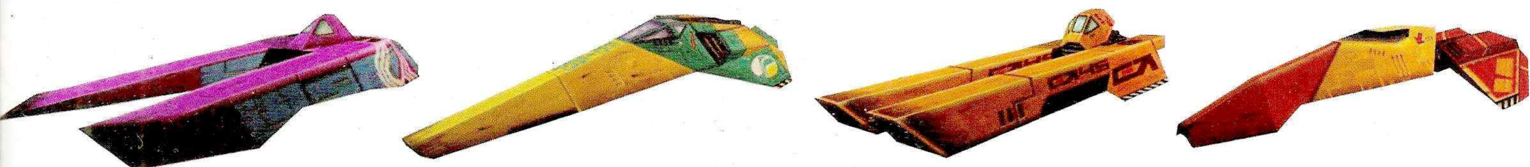






Není ovšem samozřejmé, že ten nejrychlejší je také ten nejlepší - je totiž také nejcitlivější, a když se s ním párkrát otřete o zeď, skončíte, ani nebudete vědět jak. Přizpůsobte vozidlo stavu jízdy. Zde se vám vyplatí trochu taktizovat.

Wip3out







[1] Další nový detail - pohled z kokpitu. [2] Vzácně pestrobarevný okamžik.

SCEE NA ECTS

O stanu Sony se podrobněji hovoří v reportáži na straně 10. Zde si jen řekněme, že prezentace *Wip3outu* byla jedním ze stěžejních pilířů celého komplexu expozice SCEE. Dokonce bylo možno pohovořit s členy týmu. Příjemní lidé, jak se dalo čekat.



křižovatky: můžete si vybrat, buďto to napálíte tou nejkratší možnou cestou, hustě flekatou urychlovacími pointy, nebo se vydáte trasou delší, kde ovšem čekají neodolatelně smrtonosné vychytávky, se kterými to pak napružíte do svých kolegů, a ozve se to známé „contender eliminated". Mandlem změny byly protaženy také boxy s energií - mají nyní podobu vedlejších ulic, kde nezastavujete, ale jen zpomalujete, když vás náhodou posedne neovladatelná chuť tankovat. A aby těch vylepšení ve *Wip3outu* nebylo málo, trojka konečně obsahuje i multiplayer, plnokrevný split-screen pro dva hráče, kde adrenalin stoupá a rychlost se nezpomaluje.

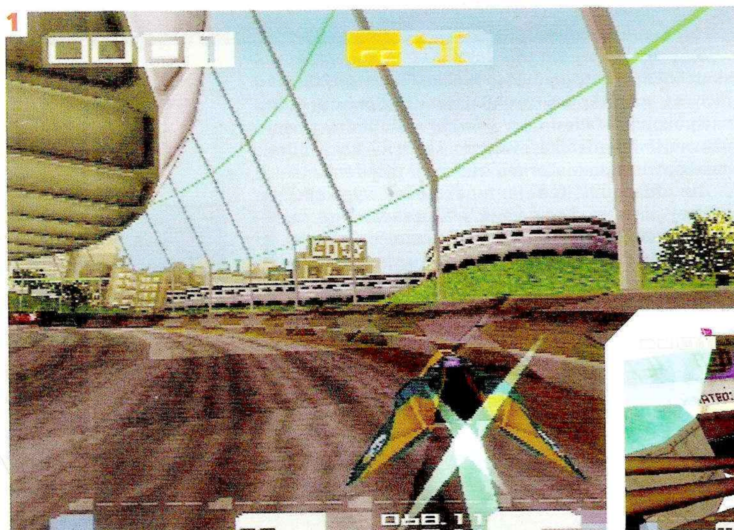
Pokud se mezi čtenáři tohoto PlayStation Magazínu nachází někdo, kdo zasedá k wipeouťácké řadě poprvé, možná bude při svém prvním vyražení na trať (a při prvním, vzápětí následujícím nárazu do mantinelu) mít pocit, že je šikanován příliš objemným pytlem problémů. Ovládání (především v režimech Venom a Rapier) není z nejjednodušších, a když počet vašich nárazů do stěn dráhy i do soupeřů překročí hranici běžného opotřebení, váš stroj zkolabuje a schváceně dýmající si ustele uprostřed silnice. Contender eliminated. Plus jsou po tratích rozmístěny časové gilotiny, abyste se neflákali - když do určitého počtu sekund neprotnete paprsek na daném místě, vznášedlo tiše vyplivne a... Znáte to. Contender eliminated. Plus tu jsou soupeři, kteří do vás buší vším, co na silnici najdou, i sami sebou. Plus - nezapomínejte, že to jsou vlastně závody - byste měli dojet jako první. I když je fakt, že ne vždy. Nemusíte si přece vybrat obvyklý Single Race, konvenční Tournament, profláklý Time Trial nebo Challenge režim - skočte do menu

> TROJKA KONEČNĚ OBSAHUJE I MULTIPLAYER, PLNOKREVNÝ SPLIT-SCREEN PRO DVA HRÁČE, KDE ADRENALIN STOUPÁ A RYCHLOST SE NEZPOMALUJE.

s lákavým názvem Eliminator. Tady není důležité, kdo protrhne cílovou pásku, ale kdo roztrhne víc karosérií. Regulérní deathmatch.

A to by bylo všechno. Jasně, ano, já vím. Věc, která k wipeoutské sérii patří jako imunita vůči rakovině k ozáření radioaktivitou. Soundtrack. Dostal ho tentokrát na starosti Sasha (má na svědomí šest skladeb ze třinácti) a opět duní v nekompromisním techno duchu. Zdá se ovšem, že dnes se žádná vypalovačka typu Firestartera nekoná, a to přesto, že se Orbital, Underworld, The Chemical Brothers, Propellerheads a další silně snažili. Ostatně, když se tak na *Wip3out* díváte, snažili se všichni, kdo s touhle hrou měli co do činění. Podle toho to taky vypadá. Podle toho se to taky hraje.

Štěpán Kopřiva







[1] Tam někde venku je klid a pohoda. Naštěstí se nemá šanci k nám dostat. [2] Brutální zatáčka. [3] Stejně jako houpacích nájezdů.

Alternativy...

Wip3out	9/10
WipEout 2097	9/10
Wipeout	8/10
Hi-Octane	6/10
360	2/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 19

GRAFIKA:	Ubráno řvavých barev, přidáno na temnosti. 9
HRATELNOST:	Jedním slovem: bombastická. 9
ŽIVOTNOST:	Víc než solidní. A multiplayer to jistí. 9

Wip3out je (vedle svého předchůdce, Wipeouta 2097) bezpochyby nejlepší futuristická závodní hra na PlayStationu. Tak se k němu podle toho chovejte.

9 Z DESETI

PlayTest

Tony Hawk's Skateboarding



Po skutečném skateboardingu druhá nejlepší věc, kterou můžete s kolečkovým prknem zažít.

[1] Sázka, že tohle je jeden z vašich tajných snů. Projíždět se bezstarostně podzemní garáží. [2-4] Triků, které můžete ve hře předvádět, je nepřeberně. Dokonce i profíci by s některými měli vážné potíže. [5] Další hyperrealistický trik.











Někdy hluboko v osmdesátých letech jsme záviděli šťastnějším kamarádům, kterým pod stromeček nadělil Ježíšek svítivě zelené plastikové prkno s chabě vypadajícími kolečky. Snášeli jsme všechna nejrůznější ponížení těch sadistických tyranů a veškerou dětsky krutou šikanu, jenom abychom měli příležitost také si zajezdit na dvorku. Uběhlo mnoho let, z kýčovité hračky se stala hotová věda, z prken umělecká díla technologie a z rozmazlených fakanů zruční akrobati, provádějící neuvěřitelné kaskadérské kousky. Ať si říká kdo chce co chce, ale devadesátá léta jsou o tolik lepší než osmdesátá.

Budoucím pisálkům však tenhle vlak dokonale ujel. V nitru pořád závidíme těm, které příroda obdařila větší dávkou zručnosti, talentu a trpělivosti. Playstationové hry přece často hrajeme, abychom si vynahradili ušlý požitek z něčeho, k čemu by jsme ve skutečném životě neměli odvahu. Po sněžných pláních se na prknech proháníme už dlouhou dobu s uspokojující řadou *Cool Boarders*, ale brány té nejúžasnější boarderské svatyně, šedé městské ulice, našemu virtuálnímu prknu zůstávají uzavřené.

Až doposud. **Teď je tu skutečně vynikající nástroj jménem *Tony Hawk's Skateboarding*, se kterým můžeme směle rozrazit uzamčené dveře a vstoupit do arény tvrdého asfaltu, betonových ploch a kovových zábradlí.** Řekněme si to rovnou: tato hra je dokonale zábavnou simulací jízdy (a skoků) na prkně. Ta nejlepší vůbec.



Budete zírat, jak neuvěřitelně snadno do ovládání vybraného skateboardera (jsou to skuteční a reálně existující hvězdy) vplujete. Po pouhé hodince oťukávání budete předvádět všelijaké Impossible, Madonna a jejich kombinace bez mrknutí oka. Budete-li mít na hraní více času, zvolíte patrně režim Career, sympaticky vyhlížejícího profíka, solidně počmárané prkno a volitelné nastavení. Hned vás čeká první úroveň Warehouse, což je, stejně jako další úrovně, kom-

HRA UMOŽŇUJE NEPŘEBERNÉ MNOŽSTVÍ TRIKOVÝCH KOMBINACÍ A ZTVÁRŇUJE JE V ZÁVRATNÉM TEMPU A VELMI PŘÍJEMNÉ GRAFICE.







VÝROBCE:	**Neversoft**	VYDAVATEL:	**Activision**
DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
ANGLIČTINA:	**nenáročná**	STYL:	**sportovní (skateboarding)**











[1] Trochu nepovedený dopad. I to se stává. [2-5] Své dovednosti budete muset předvádět v mnoha různých prostorách, jako je prázdný bazén, dopravní hřiště či školní tělocvična. [6] Tomuhle se říká 'nosegrind' (někdy také 'slide'). Teď si ho můžete vyzkoušet. (PSM není zodpovědný za případná zranění - právník redakce)



MÝM DOMOVEM JE ULICE

Jedna z nejskvělejších věcí na hře *Tony Hawk's Skateboarding* je masivní rozmanitost všelijakých ramp a překážek, které lze vyzkoušet v každé pouliční úrovni. Pokud jste někdy toužili jezdit na prkně po autech, buďte našimi hosty.



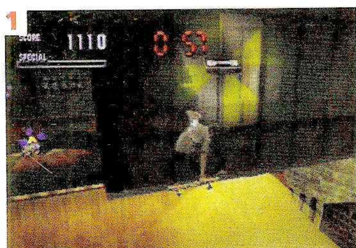




plex všelijakých nájezdů, U-ramp a zábradlí, čekající až se na něm pořádně vyřádíte. Předvádět triky a výskoky nebudete jen tak pro nic za nic. Na začátku každé úrovně vás hra informuje o pěti úkolech, které je možné v časovém limitu plnit. Jedná se o určitou bodovou hranici, posbírání všech písmen slova SKATE či jiné víceméně složité podmínky. Po splnění každého úkolu získáte videokazetu. Hned od počátku též víte, co obdržíte za určitý počet videokazet. Za dvě se například dostanete do druhé úrovně, za pět do třetí a za osm se vám odemkne nový výběr prken. Tímto způsobem se možnosti hry před vámi postupně otevírají a váš jezdec postupně roste. To není vše. V jistém okamžiku vstoupíte do soutěže s ostatními boardery a budete muset obstát v jejich konkurenci. Zde už nezáleží pouze na tom, jestli získáte maximum bodů, ale i na tom, jestli při doskoku spadnete a jak pestrou škálu triků předvedete. Pětičlenná jury rozhodčích následně váš výkon zhodnotí procenty od 1-100. Nejvyšší a nejnižší známka se škrtnou a tři zbývající se zprůměrují. Je to podobné jako při skocích na lyžích. Případná získaná medaile otevře další úroveň atd.

Tohle je moc fajn, ale největším pozitivem celé hry je samotná jízda. Hra umožňuje nepřeberné množství trikových kombinací a ztvárňuje je v závratném tempu a velmi příjemné grafice. Alespoň na chvíli si tak budete připadat, jako byste to skutečně byli vy, a zapomenete na toho obtloustlého sportovního antitalenta. *Tony Hawk* má prostě všechno potřebné k dokonalosti. Není to jen sportovní hra, je to simulátor celého životního stylu. Lze odhadnout, že pobaví dokonce i skutečné skateboardery. V této hře je totiž zachycena skutečná esence jejího předmětu. Velmi doporučeníhodné!

FariD Starman





[1-2] Skoky jsou fantasticky vysoké a pocit z nich je úžasný.

Alternativy...

Tony Hawk's SB	9/10
Street Skater	8/10
Cool Boarders 3	8/10
Cool Boarders 2	8/10

VERDIKT

GRAFIKA:	**Nejlepší dosud viděná v skateboardové hře. 8**
HRATELNOST:	**Vysoce návyková, vzrušující a zábavná. 9**
ŽIVOTNOST:	**Počítejte, že se uskateujete do bezvědomí. 9**

Jste-li příznivcem skateboardingu, pak je toto přesně ta hra, na kterou jste dlouhá léta čekali. Ostatní se však do ni mohou též bez ostychu pustit. Má brilantní hratelnost.

9 Z DESETI



[1-3] Život hokejisty není peříčko. Když si nevykloubí rameno při prudké střele, přijde o zuby v souboji na pěsti. [4] Electronic Arts se přímo výstavy ECTS neúčastnili, ale Chloe, PR pracovnice firmy, nám alespoň věnovala svůj drahocenný čas.

NHL 2000

Na počátku stvořil Bůh nebe a hokej.

Země byla pustá a prázdná a nad propastnou tůní byla tma.

Ale nad ledem vznášel se Duch svatý.

Budiž NHL 2000" řekl si jednoho dne rozmarný Bůh a snaživý hoši v Electronic Arts se celý rok pachtili, aby Hospodinovo přání bylo splněno. Na počátku podzimu toho roku měli své dílo předvést pěti apoštolům, na jejichž bedrech ležela tíha rozhodnutí, zdali hra splňuje boží záměr. Nebeský zapisovatel, archanděl Gabriel, posléze sepsal dlouhý pergamen, na kterém byli všechny výtky apoštolů uvedeny. Tento pergamen byl do nedávna uložen ve Zlatém pouzdře z měsíčního kamene, kovaném Hefaistem na břehu řeky Ghangy.

TOLIK FAKTA.

PlayStation Magazín se vždycky snažil o to, aby recenze byly co nejvíce objektivní a aby je psali lidé na správném místě. Nejen proto jsme se rozhodli získat nejbližší informace o tom, jaký vlastně byl původní boží záměr s *NHL 2000* a nakolik se mu nyní představovaná hra podobá. Povolali jsme proto několik našich nejbližších přátel - jmenovitě Yoshimitsa z *Tekkena 3*, dráčka Spyro a vysloužilce Clouda z *Final Fantasy*, který se zná s Tukanem z letního pionýráku, a požádali je, aby pro nás důležitý dokument získali.

Za cenu velkých ztrát (Spyro přišel o dech a Cloud o rozum, čímž pádem ho v příští *FF* neuvidíme) se to podařilo, a tak vám nyní přinášíme nesmírně cenný dokument o *NHL 2000*.

EPIŠTOL SVATÉHO GRETZKYHO

Nechť vejde v povědomí, že ve hře jsou přihrávky a kombinační hra ne vždy dobrou cestou k uzmutí vedení v klání na svou stranu. Útočící hráči se často po přebrání přihrávky zastaví a je velmi obtížné znovu je uvést v boží pohyb. Nepřesnost a lajdáctví vašich svěřenců pak ústí v nepohlednou a nedobře efektivní hru. Tento fakt se tvůrci snažili umenšit přidáním tlačítka po jehož aktivování se u vašich čtyřech spoluhráčů objeví boží ikonky shodné s těmi, které jsou na joypadu. Toto „vylepšení" zdá se být dosti problematickým a ve hře nepříliš použitelným, neboť málokdy máte čas ku studiu ornamentů lomozících se v nepřehledné mele na obrazovce.

Z mého pohledu tedy mohu říci, že bych výtvor tento označil spíše za ďáblovo sémě, než boží záměr.

JE LIBO TĚŽKÉ LASEROSTŘELECTVO, NEBO SNAD NĚJAKÉ TY RAKETY, PANE? ZVLÁŠTĚ NAPALM SE DNESKA KUCHAŘI POVEDL.



[1-2] Brankář Pittsburghu předvádí gymnastický výkon. Pavel Bure je jeden z nejlepších útočníků NHL.







■ VÝROBCE:	EA Sports	■ VYDAVATEL:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	září	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	Čeština!	■ STYL:	sportovní (hokej)

EPIŠTOL SVATÉHO SELENEHO

Tu jasno jest jedno. Nikdo výhry dosáhnouti nemůže, pokud puk v soupeřovu branku nedopraví. Hra zde předložená je z tohoto pohledu překvapivě přívětivá. Pokud napřáhnete ku střele, boží obraz se přibližuje(zóóm), což na mě působí lépe než dobře. Hráčovi jest snadno ukázáno, jakou sílu hokejista do úderu vkládá i jakou rychlostí kotouč letí. Mrzí mě, že málokdy dochází k trestné střelbě a že též rozhodčí si je tento rok příliš jist, neboť již nekontroluje, zdali hráč nebyl v brankovišti a gól může být uznán. Soudím též, že kdosi nebyl v dobré pohodě při vyměřování chování puku, neboť občas se tento předmět pohybuje cestami jinými, než jsou bohem dány. Na druhou stranu je radostnou novinou, že branku od modré linie vsítit lze, i když spíše jen na nižší úrovně tíhy.

EPIŠTOL SVATÉHO LE CLAIRA

Nejsnadnější cestou jak gólově pokárat protivníka je dorážka před brankovištěm. Stačí jen před brankářem postávat a volně na něj puky zdáli nastřelovat - výsledek je takřka jist. Protivníkovi hráči jen s nelibostí útočí na hráče v blízkosti své branky, což jest živnou půdou kvalitních dorážek.

EPIŠTOL SVATÉHO CHELIOSE

Bránění je v tomto plodu božího úsilí náročnější, než by se mohlo zdát. Nově přibyvší tlačítko velkého úderu odrazí protivníka několik metrů daleko, ale tato výhoda je ostře vykompenzována neúčinností dalších typů obranné hry. Vypíchnout kotouč či jinak protivníka srazit je poměrně obtížné. Na druhou stranu tomu tak je dobře, poněvadž minulý rok byl podobný výtvor (NHL 99) často kritizován za přílišné střety a bídnou kombinační hru.

EPIŠTOL SVATÉHO HAŠKA

Brankáři jsou alfou a omegou tohoto díla hry, neboť od jejich kvalit/nekvalit se odvíjí zábava celého kusu. Zde nám jsou předkládány jako v poněkud nedůstojné formě - leckdo by mohl pojmou za svou myšlenku, že v bráně nestojí brankář z NHL, ale spíše kdosi, komu bůh za trest polámal nohy, projel mozek mlýnkem na maso a otočil oči dovnitř těla, to aby viděl svoje hříchy. Brankář občas zachytá výborně, ale občas se zasekává za bránou či pustí gól přes celé hřiště! Vlastně pokud bůh dovolí,řekl bych častěji než občas. Hanebné výkony brankářů jsou podtrženy zejména v nižších obtížnostech, ale i na All star se občas ochránce svatině složí na opačnou stranu, než letí puk.

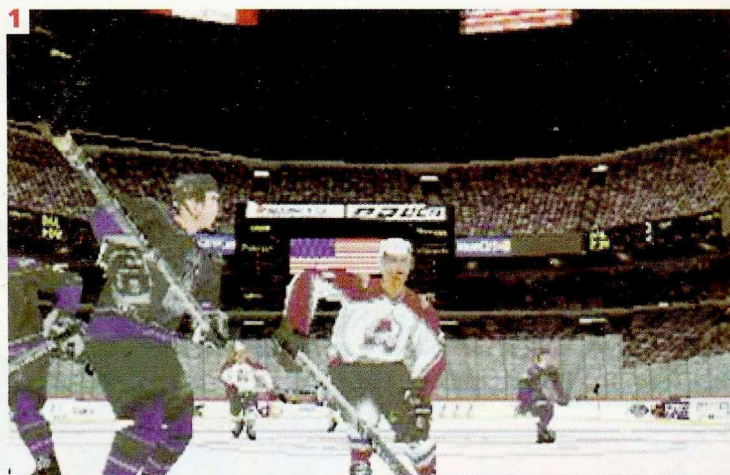
EPIŠOL SVATÉHO BOWMANA

Samozřejmě že hra přináší rozšíření i v „neherní" části. Potěší zejména vylepšená možnost tvorby hráče, rozšířené statistiky, lepší trénink a kvalitnější možnosti koučinku. Na druhou stranu je vcelku jedno, jakou taktiku hrajete, neboť hráči se po hřišti stejně pohybují v ďáblových šlépějích. Boží počítač je na nejvyšší obtížnost neuvěřitelně ďábelským protivníkem. I po třech dnech hraní budete mít potíže alespoň uplichtit! Pokud vás něco potěší, pak jistě poměrně kvalitní, a hlavně vyjímečně plynulá grafika a nádherná BOŽÍ čeština ve všech menu. Komentář bohužel ve hře není obsažen; a tak se musíte spokojit pouze s uvítacím proslovem Petra Vichnara. „Vítejte v Civic Aréně, kde se dnes utkají..." a tak podobně.

DOVĚTEK ARCHANDĚLA GABRIELA:

Na vědomost se dává, že hra splnila boží záměr, neboť obsahuje většinu toho, co měl Hospodin na mysli, když úkol zadával. Na druhou stranu je jasné, že se do díla dostaly i ďáblovy záměry, a to v míře ne zrovna nejmenší. Proto vám Bůh vzkazuje toto poselství: „Čekali jsme víc, ale není to špatné."

Tomáš BUBU 

1


2


3


[1-3] Další všední den na severoamerickém kluzišti. Puk při střele zanechává příjemnou kouřovou stopu.

KROMĚ HAVOCU A VENOMA JE TU OBRNĚNÝ VŮZ RHINO, POCHODUJÍCÍ ROBOT RAPTOR A VESMÍRNÁ STÍHAČKA CORSAIR.

1


2


[1-2] Hokej bolí.

Alternativy...

NHL 98	9/10
NHL 99	8/10
NHL 2000	8/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Plynulejší než předchozí sezóna.	8
■ HRATELNOST:	Stanley Cup.	8
■ ŽIVOTNOST:	Dlouhý Stanley Cup.	8

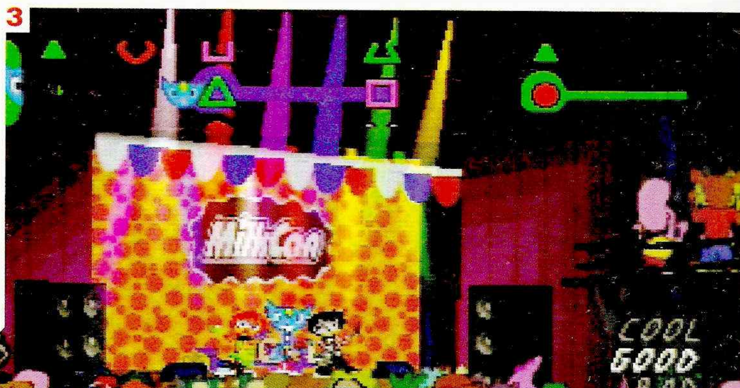
NHL 2000 nepředstavuje nějaký obrovský skok oproti dvoum předchozím sezónám. Četní tuzemští fanoušci si ho však jistě pořídí, i díky českým menu.

8 Z DESETI

[1-3] Lokace ve hře jsou velice rozmanité. Je trochu škoda, že se totéž nedá říci o principech hry. [4] Špatný postup je často fatální. [5-6] Toto jsou někteří členové hvězdné kapely ze hry.















Um Jammer Lammy

Zarapovali jsme si s *PaRappou*, zatančili s *Bust A Groove*. Zbývá se naučit umění nástroje Satanášova.

Před pár lety se hra *PaRappa the Rapper* stala jakýmsi lakmusovým papírkem herní kritiky. Nemálo recenzentů tento titul slepě odsoudilo, coby pro ně příliš divnou a nepochopitelnou záležitost, která „není snad ani hra". *PaRappa* svým způsobem názorně potvrdil, že velká část herních publicistů žije v pevném zajetí konvencí. Volají po originalitě, ale ve skutečnosti nevidí dál než za hranice několika žánrových pilířů vzniklých ještě v éře osmibitů. I u nás jsme se setkali s irelevantními a absurdními výkřiky typu: „Nenávidím rap", což vskutku o možných nedostatcích hry příliš neprozrazovalo. Nehledě na to, že hiphopová kultura je zcela jistě nejvýznamnější pro devadesát léta a definovala celou tuto dekádu dalším ovlivněním všeho podstatného, co nás dnes obklopuje (design, grafiku, film, komiks, hry a samozřejmě hudbu - od Prodigy po U2). Mnohem podstatnější je skutečnost, že s *PaRappou* se povedl zcela nový herní žánr, bylo to naprosto nové využití možností počítačově herní zábavy a hned napoprvé ve vynikajícím provedení. Po zásluze byla proto tato hra oceněna nejen zájmem kupujících po celém světě, ale řadou odborných cen ve výročních anketách.

Um Jammer Lammy má nelehký úkol navázat na tento videoherní milník. A rovnou si řekněme, že druhý díl (kromě hry pro dva) nevymýšlí nic nového a naplňuje jen parappovský model novým obsahem. Jde o stejný princip grafiky i hratelnosti založené na rytmické akci,



[1] Nejseš. [2] Průvod růžových žen očekávající radostnou událost a mistr kung-fu s cibulovitou hlavou. Někdy je lepší se na nic neptat. [3] Tenhle cholerický heavymetalový pilot letadla je vaší jedinou nadějí.













■ VÝROBCE:	**SCEI**	■ VYDAVATEL:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
■ ANGLIČTINA:	**potřebná**	■ STYL:	**rytmická akce**

LAMMY JE PODOBNĚ JAKO PARAPPA TROCHU NAIVNÍ POSTAVIČKOU TOUŽÍCÍ PO VELKÉM SVĚTĚ. JE TO OPĚT PŘÍBĚH ŽÁKA A JEHO MNOHA UČITELŮ.




[1] Zlé černobílé dvojče slečny Lammy. [2] Bubeník kapely je dynamit.




kdy jde o to, co nejlépe reprodukovat hudební předlohu dle sledu zobrazovaných tlačítek na obrazovce. Přesto je stejně dobrý. Má se ke svému originálu asi stejně jako Vetřelci k původnímu filmu Ridleyho Scotta.

Předně tu je další vynikajícně vymyšlený a ještě lépe provedený příběh. Lammy je podobně jako PaRappa trochu naivní postavičkou, toužící po velkém světě. Je to příběh žáka a jeho mnoha učitelů, kteří průběžně obohacují svého svěřence o nové a nové poznatky, až ke konci dospěje k dokonalosti. Cílem je pro Lammy stát se kytarovým virtuózem, jinými slovy hudební žánr hiphopu byl, jak patrně víte z dřívějších článků PSM, nahrazen rozmanitými formami rocku a různých crossoverů tohoto stále populárního žánru s jinými styly (reggea, hiphop, country, heavy metal atd.). **Hra spočívá v tom, že Lammy napodobuje svou kytarovou hrou pěveckou linku svého učitele.** Dostane-li se vám tento titul do ruky, zjistíte, že to není nic jednoduchého. Od druhého levelu výš jde vždy o rytmicky dosti složité a kombinačně náročné hudební figury. Bude záležet nejen na vašem muzikálním citu, ale i na pohotovosti reagovat na rychle plynoucí sled znaků. Pokud nejste schopni bez přemýšlení a odhlížení od obrazu zmáčknout okamžitě kterékoli tlačítko na joypadu dle potřeby, pak na *Um Jammer Lammy* ani nepomýšlejte. Dvourozměrná sólistka se ve vyšších úrovních musí potýkat s opravdickým hudebním kulometem tónů a riffů a svůj postup si bude muset tvrdě vysloužit.

Jednotlivé herní epizody jsou propojeny filmy, které dál odvíjejí příběh. Je to jako velmi typický sen, kdy neustále spěcháte a nestíháte, všechno se neuvěřitelně komplikuje a pod nohama vám přistává jeden klacek za druhým. I grafické zobrazení je stejně jako u *PaRappy* snové, až surrealistické. Dočkáte se několika mimořádně bizarních okamžiků, metaforických výletů do podsvětí či neuvěřitelné scény v šílené růžové místnosti s tisíci řvoucími novorozeňaty. Nemá to však smysl zde obšírně rozvádět, to se musí vidět.

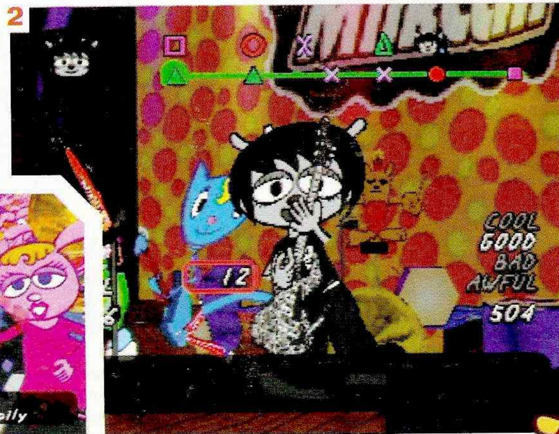
Um Jammer Lammy vyžaduje odvahu, ale překonání předsudků se rozhodně vyplatí. Není to nic (kromě *PaRappy*), na co by byl playstationový hráč připraven. Věřte, že stojí za to, občas se odpoutat od pohodlného světa dalších a dalších plošinovek.

FariD Starman



Alternativy...

Um Jammer Lammy	8/10
Bust A Groove	8/10
PaRappa The Rapper	8/10






[1-2] Zlé dvojče strhává na sebe pozornost. [3] Lammy dokáže zahrát na cokoli, třeba i na požárnickou hadici. Kam se hrabe Hendrix. [4] Další strašidelný screenshot. [5] Medvěd s motorovou pilou. Už nás nic nepřekvapí, [6] že jo, Lammy?

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 19

■ GRAFIKA:	**Barevná, bláznivá. Vynikající styl.**	**8**
■ HRATELNOST:	**Velice dobrá, ale stejná jako minule.**	**7**
■ ŽIVOTNOST:	**Díky režimu pro dva ideální pro večírky.**	**8**

Um Jammer Lammy **je skutečně zábavným spektáklem. Až na pobledlé maniakální point'n'clickové adventuristy všichni ostatní asi budou souhlasit, že videohry by měly být především dobrá zábava.**

8 Z DESETI







[1] Odprásknëte je. Stejně si nic lepšího nezaslouží. [2] Pojedeme vlakem. Nestřílejte za jízdy z okénka.

Point Blank 2

Zastřelte je všechny a Bůh ať si je roztřídí.











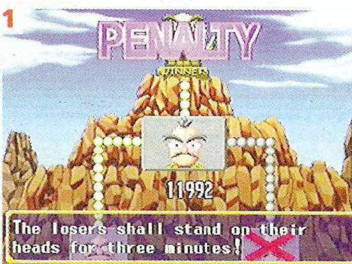
[1-7] Krátké nahlédnutí do světa střelby, vřeštění, otáčivých terčů, vyvalených sudů a zachraňovaných princezen. Světa *Point Blanku 2*.

První reakce na *Point Blank* je údiv - co to může být za zábavu, střílet do něčeho, co nekrvácí, co nevydává předsmrtné skřeky a co se legračně nesvíjí v bolesti. Ano, je třeba pohlédnout pravdě přímo do kontaktních čoček - v *Point Blanku 2* to schytávají jenom terče. Je to něco, jakoby se vám do televize přestěhovala pouťová střelnice. Pro pravověrné příznivce střílení je střelba bez mrtvol trochu heretickou představou, pokud ale tito fanatici dokáží překousnout první šok, mohou zjistit, že *Point Blank 2* je docela zábavná záležitost.



V *Point Blanku 2* sice nezabíjíte, ale jinak můžete rozstřílet na hadry všechno, co se hýbá. No, zas tak úplná pravda to není, můžete to kropit i do baráku a ten sebou zrovna moc neškube, ale kromě nich naštěstí demolujete i padající auta, barely s naftou, terče, jedoucí buldozery, domácí zvířata, balóny, další terče, příslušníky mimozemských civilizací, supy, gangstery, kovboje, jiné terče, ohňostroje, vojáky, konvice, ovoce, ještě nějaké terče, početní příklady, kočky, prasata, ovce, myši na klíček, pár terčů, mince, žraloky a spoustu dalších věcí. Hlavně terče.

Ovšem nejen střelbou živ je člověk, a jelikož i ty nejrůznorodější rozprsknuví se oběti dokážou časem znudit, nabízí *Point Blank 2* všechny varianty toho, co se dá dělat s odjištěnou zbraní, díky čemuž hra není jen bezduché pálení po všem, co nedrží ruce hodně vysoko nad hlavou. Občas dostanete třeba za úkol střelbou udržet plechovku vysoko ve vzduchu, rozstřílet brnění na tělech konkurenčních gunmanů (či smrští kulek ostříhat stádo ovcí), sestřelit déšť parašutistických bomb přímo do náruče nešťastníka pod nimi, vyřešit několika kulkami matematický úkol, zmrzačit sochy do předepsaných torz, jedním výstřelem odšpuntovat láhev šampaňského, vystřílet do klávesnice chybějící písmena slov atd. *Point Blank 2* zcela zákeřně útočí nejen na reflexy, ale taky na mozek - a to zároveň. Máte tu levely založené na systému pexesa, někdy máte za





[1-2] Prohrajte v Party Modu, a můžete si být jist totálním ponížením.

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

VÝROBCE:	Lego Media	VYDAVATEL:	Lego Media
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná	STYL:	závodní (motokáry)

Lego Racers

Postavte si závodní hru ze stavebnice. Je to hezký nápad. **Hra však potřebuje něco víc.**





[1-2] Akcelerace? Skoro neexistuje. Jedete pořád stejně rychle. Celou trať. [3] Vašeho človíčka si můžete sami postavit z kostek. [4] Kolem doků se jezdí špatně. [5] Dřevěná noha mimo obraz. [6] Takhle se jezdí v kosmu.











Vylepšovat jednoduché se dnes stává posedlostí. Člověk si dneska ani už nemůže koupit normální limonádu, všechno je buď light, nebo energy drink. Podobně se tomu má s ostatními věcmi - z koloběžky se stala jakási „horská" koloběžka, celý orchestr lze vtěsnat na MiniDisc a teď se ke všemu ještě objevilo Lego pro PlayStation.

Možná udělali u Lego Media dobře, když se na začátek svého herního působení rozhodli pro přívětivou závodní hru. Uhánět to ostošest ve stylu *Speed Freaks* v autíčkách, která mají skutečně klasické legovské tvary, to je minimálně atraktivní představa, něco jako splněný dětský sen. Teoreticky by takováto hra měla uspokojit jak současné nejmenší, tak ty, kteří své dětství prožívali v době, kdy legománie byla na pořadu dne. Na samotném začátku si můžete vybrat - buď se rozhodnete pro počítačem definované autíčko jménem Joan of Kart, anebo si navrhnete své vlastní. K dispozici máte základní šasi a na výběr z několika různých kostek. Ty můžete různě prohazovat a kombinovat, až vytvoříte libovolnou pojízdnou kombinaci. No a až to budete mít, zbývá pouze vybrat si helmu, dres a můžete směle vyrazit na závodní okruh sbírat vavříny.



Lego Racers nabízí 12 okruhů, každý se zakládá na jednom ze čtyř v současnosti nejpopulárnějších témat stavebnic Lego, jsou to: moře (Pirates), středověk (Castels), sci-fi (Space) a exotika (Adventures). Jednoduše řečeno: je zde pět soupeřů, vy stisknete X a pak se musíte maximálně snažit, abyste „odemkli" další čtyři okruhy. Pomocí R1 lze házet celkem slušné smyky, což vám v praxi umožní projíždět příkré zatáčky poněkud hbitěji.

Jinak zde narazíte na celkem předvídatelné zbraně: olejové skvrny, háky, turbodmychadla. Jisté části trati lze měnit, tak například můžete zdemolovat sudy, čímž získáte zkratku, ovšem jinak je obsah stejný jako u ostatních závodních her. Až na to, že tohle je pochopitelně Lego. Dnes již obligátní režim pro dva hráče vnáší do celé hry trochu více soutěživosti, nicméně jinak nutno konstatovat, že zejména z vizuální stránky je hra tak trochu podprůměrná. Scenérie jako taková ještě ujde, ale každý, kdo někdy spatřil nádheru jménem *Speed Freaks*, okamžitě pozná, že šlo udělat víc. A o hodně víc. Navíc je hra až hloupě obtížná. Pomocí turbo startu se sice ocitnete v čele, ale stačí ta nejmenší chybička, a budete se bezmocně potácet na samém chvostu. A zjistíte, že častokrát se v posledním okamžiku, těsně před cílem, propadnete z prvního místa na čtvrté. Prostě *Lego Racers* nemá příliš dobře vyladěný motor.

Stephen Pierce 

Alternativy...

Speed Freaks	9/10
Circuit Breakers	9/10
S.C.A.R.S.	8/10
Micro Machines	8/10
Lego Racers	5/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Dnes již platí vyšší standardy.	5
HRATELNOST:	Příliš obtížná, nedostatečně rychlá a frustrující.	4
ŽIVOTNOST:	Většinu lidí hra otráví natolik, že to vzdají.	5

Skvělý nápad, provedení už je horší. Novinka firmy Lego vzbuzuje naděje, ovšem ty pravé hráče rozhodně nenasytí.

8 Z DESETI

VÝROBCE:	Pure	VYDAVATEL:	Mindscape
DATUM VYDÁNÍ:	září	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná	STYL:	honička







Rat Attack

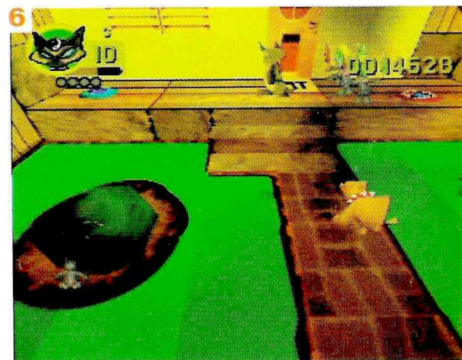
Gratulujeme. **Právě jste se stali živou pastičkou na myši.** Tak koukejte sklapnout.






(1) Takhle to hezky vidíte z výšky. Uvidíte, když vypnete televizi, bude to ještě hezčí. (2) Chyťte ty myši, než bude lidská civilizace v troskách. (3-6) Pokud vám připadají ty levely nějak podobné, je to skutečně tak. Změnu od *Rat Attacku* nečekejte.





V jednoduchosti je síla, řekla si zřejmě firma Mindscape a vyhodila na trh hru *Rat Attack*, hru, která je jednodušší než věta holá, primitivnější než kmen afrických křováků a přímočařejší než humor Paola Villagiho (i když se v ní podstatně méně prdí). *Rat Attack* je čisté duševní retro, je to děsivá vzpomínka na ty nejhorší hry ze starých osmibiťáků, které jste vždycky deset minut nahrávali, pak na ně několik vteřin vytřeštěně zírali a vzápětí okamžitě vypnuli.

Podívejme se téhle hře přímo do jejího culícího se ksichtíku a pokusme se z něj vyčíst alespoň drobeček nějakého smyslu. Především se po něm jako vyrážka rozprostírá myšlenka. Ano, posláním *Rat Attacku* je varovat každého, kdo by chtěl zneužívat zvířata při výzkumu vesmíru. Dvě laboratorní krysy, Jefferson a Washington, byly při jedné takové akci vystřeleny vstříc hvězdným dálkám. Zatímco jejich odlet nikdo nezaznamenal (dokonce i ti nejfanatičtější příslušníci hnutí Greenpeace kolem něj prošli bez povšimnutí), jejich návrat se přemrknout nedal. Vesmírem vyvrhlé krysy měly inteligenci, zbraně a špatnou náladu. A tak jste se proti nim musel postavit vy. Máte techniku, výcvik, chlupy a ocas. Jste kočka.

Tedy člověk už byl v hrách lecčím, červem, upírem, skvrnou, drakem, žábou, dokonce i batoletem, tak proč ne kočkou? A jako kočku vás nijak nepřekvapí, že vaším úkolem bude chytání myší. Zmutované nebo ne, na všechny čeká smrt z vašich chlupatých tlap. Takže jsme se dostali k jádru hry, k její podstatě, k jejímu hlubšímu smyslu: Pobíháte dokola po neuměle vykreslené místnosti a lapete hlodavce. Aby to ovšem nebyl nějaký simulátor kočky, je tu k dispozici i sci-fi technika - přístroj zvaný Eraticator. Takže pobíháte dokola po neuměle vykreslené místnosti a lapete hlodavce do pasti. Občas můžete položit kus sýra, občas kopnout myš do čumáku speciálním chvatem. Když chytíte myš do Eraticatoru, můžete její duši odeslat na onen svět speciálním nášlapným zařízením, které mi trochu připomnělo Ghostbusters, což byla asi ta nejpozitivnější emoce, kterou ze mě hra vymáčkla. Pokud chytnete patřičný počet oprsklých hlodavců, dřív než vám sežerou stereo (to jsou zmutované myši, ty žerou všechno), otevřou se vám dveře do dalšího pokoje, kde je víc myší a víc překážek. A tak dál až do úplného zblbnutí.

V sumě vzato, hra *Rat Attack* je tak pitomá, že je vedle ní i ten nejzaostalejší žák zvláštní školy, kterého otec od kolébky pohlavkoval kladivem, jako Stephen Hawking (pokud si myslíte, že Stephen Hawking je ta postava z mayovek, která říká „Jestli se nepletu, hi hi hi", tak se omlouvám - tato hra je určena právě pro vás). Hra postupem nenabývá na rafinovanosti, spíš na zmatenosti, nepřehlednosti a především nudě. Kdo vydrží víc než pět pokojů, zaslouží si titul playstationového mučedníka. Alespoň vidíte, že být kočkou není žádná sranda.

Jiří Pavlovský 

Alternativy...

Super Puzzle Fighter 2	9/10
Bust A Move 2	9/10
Bubble Bobble 2	8/10
Rat Attack	4/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Jednoduchá a velice ošklivá.	5
HRATELNOST:	To slovo bych u *Rat Attacku* ani nevyslovoval.	2
ŽIVOTNOST:	Jedna... dvě... tři... Konec.	3

Monotónní, nezábavná, neoriginální a nehezká hra. Zábavnější je hrát si s posmrkaným kapesníkem.

4 Z DESETI

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™ POWERLINE







Aby se slečně Lammy z toho všeho nezamotala hlava, potřebujete nějakou tu pomůcku. I kytara se dá nacheatovat.

POWERLINE

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.

Level 1 -	P, O, L, I, C, E.
Level 2 -	O, C, T, O, P, I.
Level 3 -	B, R, A, I, N, S.
Level 4 -	F, I, N, G, E, R.
Level 5 -	B, A, N, A, N, A.
Level 6 -	J, U, N, G, L, E.
Level 7 -	V, O, O, D, O, O.
Level 8 -	S, Q, U, E, A, K.
Level 9 -	D, U, N, D, E, E.
Level 10 -	T, E, A, P, O, T.
Level 11 -	B, U, T, T, E, R.
Level 12 -	I, N, D, I, G, O.
Level 13 -	S, T, R, O, U, D.
Level 14 -	E, L, I, X, I, R.
Level 15 -	L, I, Q, U, I, D.
Level 16 -	S, T, A, P, L, E.
Level 17 -	S, H, I, R, T, S.
Level 18 -	A, P, P, L, E, S.
Level 19 -	G, A, D, G, E, T.
Level 20 -	T, A, N, U, K, I.
Level 21 -	S, A, L, A, D, S.
Level 22 -	D, U, F, F, C, O.
Level 23 -	P, H, O, N, E, S.
Level 24 -	A, S, S, E, R, T.
Level 25 -	O, X, Y, G, E, N.
Level 26 -	J, O, Y, P, A, D.
Level 27 -	A, C, T, I, V, E.
Level 28 -	M, E, N, A, C, E.
Level 29 -	W, I, N, D, O, W.
Level 30 -	A, G, E, N, D, A.

POWERLINE

LIBERO GRANDE

Ve hře se vyskytuje celkově deset skrytých charakterů. Pokud nevíte, jak se k nim dostat, zkuste použít našich následujících rad.

- ✗ Pro získání Arnolda Langa (alias Alexe Lalase) musíte nasbírat celkové skóre přes osm tisíc.
- ✗ Pro získání Ruprecha Goese (alias Ruuda Gullita) se kvalifikujte ve všech událostech hry.
- ✗ Pro získání Davida Magellana (alias Diega Maradonu) musíte nashromáždit bodové skóre alespoň patnáct set v každé z událostí.
- ✗ Pro získání Gregoria Zonarase (alias Gianfranca Zola) dokončete „arcade" mód ve standardním nastavení.
- ✗ Pro získání Maurice Poulence (alias slavný francouzský borec Michela Platiniho) musíte nasyslit celkové kumulativní skóre sto bodů, s libovolným týmem ve hře proti počítači.

Následující skryté charaktery získáte jednoduše po vyhrání mezinárodního poháru s libovolným týmem. Když poprvé úspěšně dokončíte mezinárodní turnaj, získáte jeden ze skrytých charakterů. Použitím jiného vítězného týmu získáte jednu z následujících postav.

- ✗ Roland (alias Ronaldo).
- ✗ Minoru Kai (alias Kazuyoshi Miura).
- ✗ Edgard Cailaux (alias Eric Cantona).
- ✗ Powel Gardner (alias Paul Gascoigne).
- ✗ Gerald Wells (alias George Weah).





Změňte hudbu, postavičky a jejich oblečení ve hře *Trap Runner*. S tipy to je jednoduché.

POWERLINE

TRAP RUNNER

Alternativní Hudba
Také jste znuděni dokola se opakující hudbou ve hře? Zkuste použít tento cheat, s jehož pomocí se dočkáte alternativního hudebního doprovodu k vašemu řádění.
Během boje na „push start" obrazovce stiskněte ◎, R2, R1, △, ⊗, ⊡, →, L2, L1, ↑, ↓, ←.
V případě, že jste postupovali správně, uslyšíte zvukové znamení a v následující bitvě určitě nepřehlédnete novou hudební kulisu.

Bonusové Charaktery
K získání všech tří bonusových charakterů (Elga, Dyn a Rem) stiskněte na „push start" obrazovce L2, L1, ↑, ←, ↓, →, ⊡, ⊗, ◎, △, R1, R2. Úspěch vaší akce bude signalizován zvukem a bonusové charaktery se posléze vybírají buď stisknutím tlačítka ← od Van Raily, nebo → od Tenrou Ugetsa. Tento cheat funguje pouze v módu boje proti počítači.

Nové ohozy
Ke změně oblečení vašeho bojovníka stiskněte na „push start" obrazovce tlačítka R2, R1, △, ◎, ⊗, ⊡, →, ↓, ←, ↑, L1, L2. A tak jako vždy i v tomto případě bude váš úspěch konstatován zvukovým signálem. K výběru náhradního kostýmu musíte ještě před vybráním postavy tlačítkem ⊗ stisknout ⊗ a barevné označení jména postavy se změní z modré na červenou. Tento cheat je přístupný rovněž pouze ve hře proti počítači.

POWERLINE

TONY HAWK'S PRO SKATER

Více Bodů
Během „letu" podržte ◎ a pustte ho až v momentě, kdy se budete blížit k dráze.

Všechny tréninkové módy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊡, ↑, ←, ↑, ◎, △. V tento okamžik opustte rozehranou úroveň a jděte do hlavního menu, kde již budete mít k dispozici všechny tréninkové úrovně.





[1-2] Naboosterujte trochu svůj tank v G-Police 2.

1



2



[1] Máte rádi fotbal? Pak máte rádi automaticky i Libero Grande.
[2-4] Jste-li však založením modernější, dáte asi přednost skateboardingu.

Mód „velkých" hlav
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, ⊗, ↓, ↑, ⊗. Poté opustte rozehranou úroveň a spustte novou hru, teď již s velkými hlavami.

Velké kombo
Po prvním startu podržte tlačítka ⊗ a ←. Proveďte ollie do zdi a stiskněte ⊗ pro jízdu po stěně. Nyní proveďte několik triků (flipy) a dejte △.

POWERLINE

UM JAMMER LAMMY

Bonusové věcičky
- ✗ Dokončete dvě libovolné stáže v normálním typu hry a otevřete hru dvou „Lammy.
- ✗ Dokončete hru dvou „lammy" a odemknete hru pro dva hráče VS Lammy.
- ✗ Dohrajte hru za jednoho hráče a budete moci hrát za Parappu.
- ✗ Dohrajte hru s Parappou a získáte přístup do hry dvou Lammy Parappů.
- ✗ Dokončete hru dvou Lammy Parappů a získáte přístup do hry dvou hráčů VS Lammy Parappové.

Jiné menu
Jakmile se na titulní obrazovce objeví Lammy (při startování hry), stiskněte reset (pro restartování Playstation konzole). A pokud jste vystihli ten správný okamžik, při následném spuštění spatříte nové menu vedle Lammyho kytary.

POWERLINE

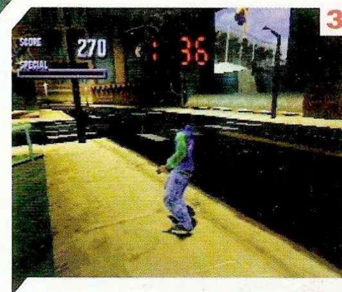
LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER

O tom, že pokračování Kaina není vůbec jednoduchá záležitost, se nepochybně přesvědčili všichni ti, kteří se pustili do jeho hraní. No a my jsme tu přeci od toho, abychom vám to usnadnili, a tak vám v tento okamžik přinášíme horu cheatů za jejichž asistence se i z Kaina stane poslušný beránek.

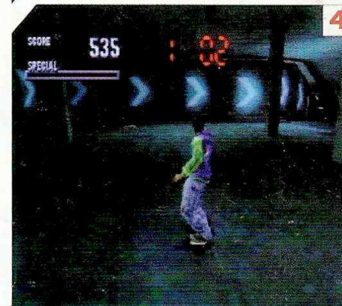
Všechny kódy se aktivují po zapauzování hry (stisknutím START) a podržením L1 nebo R2 a aplikací některého z níže uvedených cheatů. Úspěch vaší akce bude evidentní hned po odpauzování hry.

Doplnění zdraví - ↓, ◎, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví - →, ⊗, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví na hodnotu 4 - →, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi - ←, ◎, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a „Glyphu" - →, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň (52) - △, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti - ↓, ◎, ◎, ←, →, △, ↑.

3



4



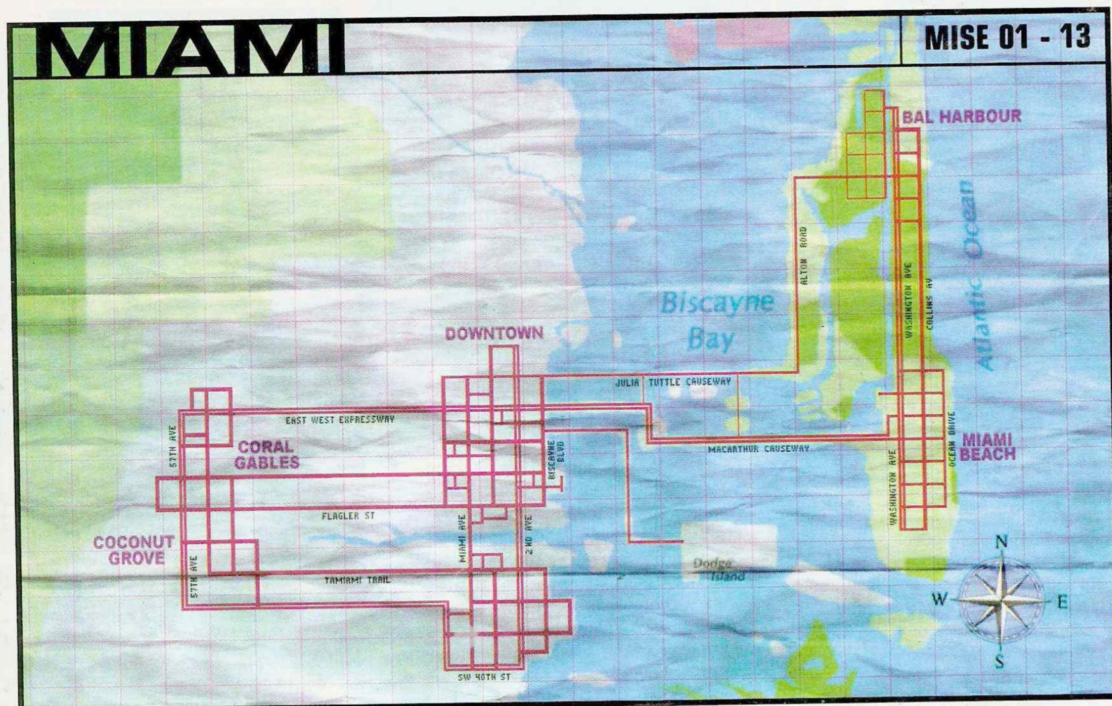
Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti - ↓, △, L2/R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti - △, , L2/R2, →, ↑, ↓.
Zapnutí „Force" schopnosti - ←, →, ◎, ←, →, ←.
Zapnutí „plavací" dovednosti - ↑, ◎, ↓, →, ◎, ←, ↑.
Zapnutí „Constrict" dovednosti - ↓, ↑, →, →, ◎, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver - ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ◎, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera - △, →, ↓, ◎, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) - ⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) - ⊗, ◎, →, △, ←, ←, →, ↑.
Vícero schopností - ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓.

Chalid Himmat

TOP SECRET

VÍTEJTE DO VYNIKAJÍCÍ AUTOMOBILOVÉ HONIČKY. NA HORKÉM SEDADLE JE PRÁVĚ DAN MAYERS, TAK SE RADŠI PŘIPOUTEJTE. MÁTE PŘED SEBOU 44 MISÍ A NEPŘÍLIŠ ČASU.

DRIVER









MIAMI

Tak dobře, Miami, to je první místo vašeho zasvěcení do světa tajných misí do podsvětí. Právě tady se totiž naučíte vlastnosti, které později uplatníte v celém zbytku hry. Vlastně se musíte vypořádat jen s pár základními triky. I když na druhou stranu trochu obtížnosti v sobě skrývá vymyslet, jak se dostanete z jednoho konce města na druhý. Jsou zde dvě možné cesty, ale máme-li být upřímní, uděláte lépe, když se vydáte po McArthur Causeway. Policajti jsou totiž velice zběhlí v pokládání nejrůznějších zátarasů na silnice, a tak když pojedete středem města, můžete se jim nejrůznějšími oklikami vyhnout.

Mise 1
THE BANK JOB

Jednoduché uvedení do vznešeného světa automobilových honiček. Cíl - banka v severní části středu města (North Downtown). Uvnitř je gang a jako rukojmí drží staré dámy. A v tom se přiřítíte po silnici vy, zastavíte před bankou a gangstery odvezete. Před bankou ale zastavte teprve tehdy, když na hodinách bude zbývat posledních 15 sekund, jinak bankovní ostraha zavolá policajty. Jakmile vyzvednete své komplice, upalujte na svou základu v South Miami Beach a po cestě se vyhýbejte fízlům. Ti sice nemají radar, ale jakmile vás zmerčí, půjdou po vás jako pes po stopě. Zastavte těsně před vaší základnou, jinak gangsteři nebudou moci vylézt z auta.



MISE 03

Mise 2
HIDE THE EVIDENCE
Po vašem autě pasou všichni policajti z okolí - nějaký cvok ho totiž ukradl přímo ze starostovy kanceláře. A tak potřebujete nějaký dobrý sprej, kterým auto přestříkáte tak, aby ho nikdo nepoznal. Na to ale sami nestačíte, a tak si budete muset najít pomoc - naštěstí jeden takový týpek žije téměř „za rohem", v North Bal Harbour. No, ono to je ve skutečnosti na druhé straně města, ale to je nepodstatný detail. Ať už tam pojedete jakkoli, nejezděte po Tuttle Causeway, protože je příliš úzká, a jakmile vás policajti zahlédnou, už se jich nezbavíte. Dejte se po čtyřproudé dálnici zpět do města a tam jeďte směrem k dokům. Snažte se vyhýbat policajtům, jak to jen bude možné, neboť jakmile se na vás pověsí, jen těžko se jich budete zbavovat.

Mise 3
TICCO'S RIDE
Tico má pro vás kšeft. Podle všeho mu nějaký chmaták visí prachy a on mu s pomocí velmi, ale opravdu velmi hrubé síly vysvětlil, že dluhy se mají splácet. Tak se vydejte po mostě na levé straně (ten druhý je příliš dlouhý). Jakmile najdete svůj cíl, dejte se směrem ke Coral Cables a opět dávejte bacha na policajty. Tico nemá policajty rád.

Mise 4
CASE FOR A KEY
Tohle je záludná mise. Má několik částí, které jsou velice nebezpečné zejména pro nablýskané chromované části vašeho vozidla. První část se snažte dokončit s nejmenší možnou škodou na vašem stroji, pak si hru „zasejvujte" - další části se totiž odvíjejí podle toho, jak velká škoda vznikla na vašem voze a kolik policajtů máte v patách. Anebo řečeno jinak: na mostě vedoucím na Dodge Island bude policejní zátaras. Když nebudete mít auto v „cajku", nepodaří se vám jej projet. Nejprve se ale vydejte na South Miami Beach, kde si vyzvednete klíč, pak jeďte zpět přes záliv k druhému pick-upu v Marině. To už na vás bude viset několik policejních aut. Snažte se jim vyhýbat, jak to jen půjde. Pak se dejte úzkou silnicí na Dodge Island a co nejobratněji se vyhýbejte policejním autům. Dobrou metodou je schovat se mezi normální auta. Policajti totiž ze záhadných důvodů mají zábrany to do vás naprat, když existuje nebezpečí, že by poškodili i auto nějakého nevinného.

Mise 5
THE CLEAN UP
Tady je hlavním problémem vyhnout se policajtům. Nějaký pitomec totiž nechal auto přímo před policejní stanicí a vaším úkolem je tohle auto dostat bezpečně zpět.
Po čtyřproudé dálnici s ním jeďte zpět do centra Miami, opět dávejte pozor na policajty, protože ve středu města se jich už nezbavíte.



MISE 08

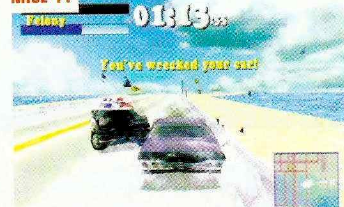


MISE 06

Mise 6
TANNER MEETS RUFUS
Hodně jednoduchá mise. Napalte to po McArthur Causeway a na východním konci Miami Beach se setkáte s Rufusem. Ale zase, pozor na policajty - Rufus by byl pěkně dopálený, kdyby jste se objevili i s polovinou miamského policejního sboru. Navíc pokud je budete mít v patách, jen těžko se jich budete před dosažením svého cíle zbavovat. V tomhle městě to prostě není jednoduché.

Mise 7
BUST OUT JEAN-PAUL
Tak tahle vám asi dá pořádně zabrat. Cíl se nachází v policejním autě na cestě do vězení. Musíte auto sestřelit ze silnice a dotyčného dopravit do bezpečí. Problém je ale v tom, že řidiči policejních aut jsou pěkní drsňáci, takže budete mít co dělat, abyste jim vůbec stačili. Najeďte si vedle auta a tlačte jej ven z vozovky, hlavně nepolevujte po prvním nárazu v tlaku a nenechejte si je ujet. Je možné, a možná i lepší, sejmout auto mezi domy - alespoň pak budete mít volnou cestu k bezpečnému úkrytu v Bal Harbour. Podaří-li se vám auto dohonit na McArthur Causeway, tím lépe, neboť zde vám dvě ostré zatáčky umožní předvídat, kterým směrem zatočí, a můžete s ním získat dobrý kontakt. Ale znovu platí: ať se na vás nepověsí policajti, jinak budete mít plno problémů.

Mise 8
PAYBACK
Ach, výpalné v neděli odpoledne. Tato mise na první pohled vypadá náročnější, než ve skutečnosti je. Co máte tedy dělat? Projet městem a rozmlátit pět kaváren patřících Alexi Bomperinimu, který má za to, že se klidně obejde bez vaší pomoci. Restaurace mají příhodnou polohu a snadno je najdete - dvě jsou v samotném centru města, jedna v samotném středu, další v Coral Gables a konečně poslední v Coconut Grove. Jakmile do kavárny vletíte, udělejte vevnitř takové hodiny, čímž rozmlátíte více stolů a získáte celkem slušný časový bonus. Pochopitelně takovéto výtržnictví přímo táhne policajty, takže po prvních dvou vymlácených podnicích je už zcela jistě budete mít v zádech, ale naštěstí nejsou nijak zvlášť rychlí ani drsní (na této



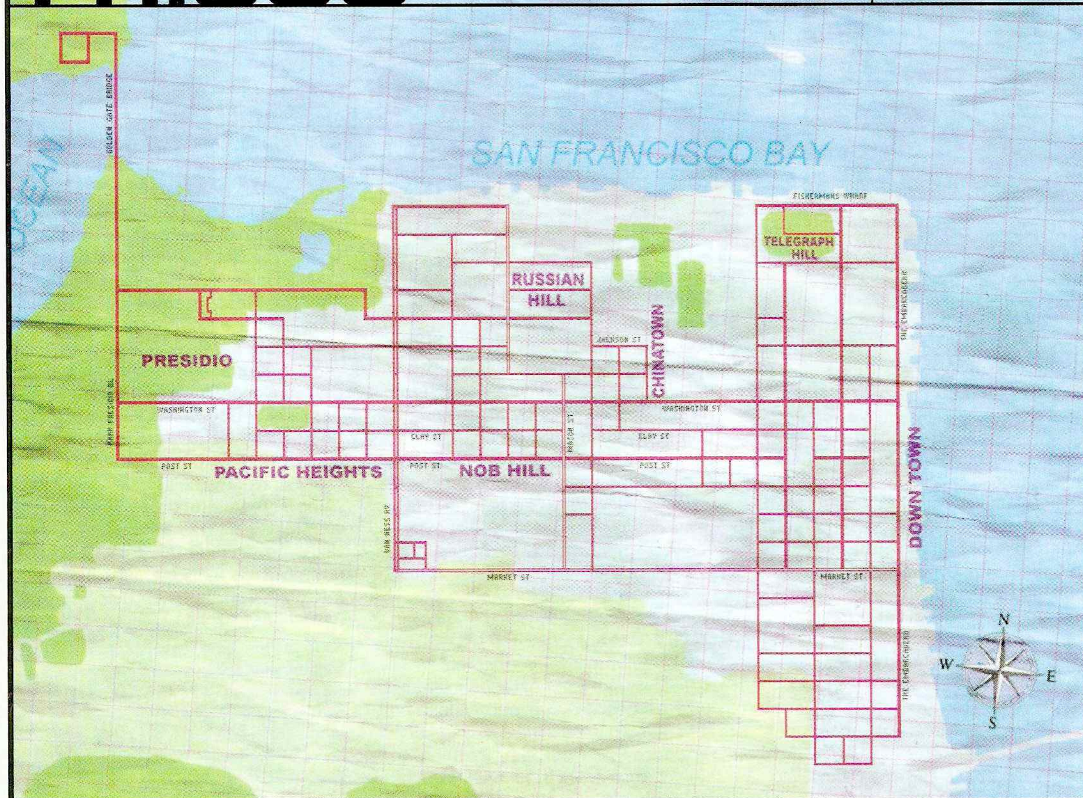
MISE 11



MISE 12



MISE 09



úrovni), a tak by vám neměli působit příliš velké problémy. Až dorazíte do oblasti zvýrazněné na radaru, zpomalte a mějte oči na stopkách - červené šipky, které ukazují cestu k cíli, jsou někdy špatně vidět.

Mise 9
SUPERFLY DRIVE

Tohle je těžká úloha, zvlášť dáte-li se špatnou cestou. Člověk má totiž přímo pokušení vyjet po Tuttle Causeway na druhou stranu zálivu v domnění, že to tak bude rychlejší. Problém ale je, že policajti zde instalovali několik zátarasů, které dokáží pěkně zacvičit s vaším novým autem. Proto jeďte raději delší cestou - budete tak mít větší šanci na úspěch, i když to znamená, že na auto musíte dávat pořádný pozor - protože to máte dál, nemůžete si dovolit vůbec žádný karambol.

Mise 10
A SHIPMENT'S COMING IN

Celkem jednoduchá, i když i tady je ten starý problém se silnicí na Dodge Island. Naštěstí policajti by vás neměli příliš otravovat, takže sešlápněte plyn, a možná se vám podaří dostat na silnici, než si vás vůbec všimnou. Na této cestě by ani neměly být žádné zátarasy, které by vám obtěžovaly život. Až dojedete na ostrov, prolétněte bednami, které jsou naskládané na kruhovém objezdu. Nemáte čas zdržovat se s pravidly. Učiňte spojení a co nejrychleji se vraťte stejnou cestou, kterou jste přijeli, přičemž můžete používat značek, jež vás předtím vedly k cíli. Snažte se k základně dojet co nejrychleji.





Mise 11
BAIT FOR A TRAP

V první části této mise potřebujete dokonalé načasování. Například se musíte dostat na Bal Harbour, a to v co nejrychlejším možném čase. Opět použijte McArthur Causeway, sice je delší, ale ušetříte se problémů s policajty. Napalte to zezadu do černého auta a přinuťte ho k honičce po dálnici vedoucí k Miami Beach. Jenom mu neujížďějte příliš, abyste ho úplně neztratili. Jakmile dojedete do Miami Beach, jeďte podle červené šipky, a ten chudák za vámi prostě bude mít smůlu (stojí to fakt za to.)

Mise 12
TAKE OUT DI'ANGIO'S CAR

Další jednoduchá úloha spočívající v sestřelení nepřítelova auta ze silnice. Má to ale jeden háček - tentokrát je za volantem schopnější řidič. Pověste se mu na paty a snažte se ho vytlačit ven v ostrých zatáčkách. Jenom dohlédněte na to, že je skutečně po něm, jinak vám to jednoho dne vrátí i s úroky.



Mise 13
THE INFORMANT

Toto může být pěkně záludná mise, neboť silnice je pokryta vodou. Za plného deště vyrazíte ze své základny a dáte se hned doprava, jako kdyby jste jeli na přes záliv. Odtud celkem snadno uvidíte vlak a jeďte za ním po silnici do okamžiku, než zahne prudce doleva. Po několika dalších zatáčkách zastaví a vy uvidíte červené šipky, které vás dovedou k cíli. Nicméně máte pouze tři vteřiny, tak sešlápněte pedál a projeďte pod železniční tratí, ušetříte tím několik cenných vteřin, tedy pokud nenarazíte do pilíře.

SAN FRANCISCO

San Francisco má silnice s dlouhými a širokými rovinkami. Problém je ten, že mezi nimi se nachází hodně celkem nebezpečných „hupů". Pamatujete se na ty honičky ve filmech se Stevem McQueenem? Rovněž auto bude těžší než to, s kterým jste jezdili v Miami, a i když je rychlejší, jeho nevýhody poznáte při prvním nájezdu na jednu z překážek rozesetých po celém městě. Ke zdařilým momentům nepochybně patří Golden Gate Bridge. Doporučujeme na samotném začátku zvolit volbu „Take a ride" - seznámíte se tak s městem a budou se vám pak lépe plnit dané mise.

Mise 14
THE CASINO JOB

Relativně jednoduchá mise, při níž se můžete seznámit s okolím vaší základny v Chinatownu. Jeďte nejprve do Casina jižně od Nob Hillu, zde naberte nějaké zboží a s ním jeďte do skladiště v South Downtown. Jenom si hlídejte ostré zatáčky - jsou záludnější než v Miami a v důsledku systému tramvajové dopravy je zde plno slepých ulic, které se znenadání vynoří před vaším rychlým vozem. Do skladiště je to dlouhá cesta, ale červené šipky uvidíte hned, jak se tam dostanete. Jak se



MISE 17



MISE 18

dostat dovnitř, to je jiná otázka. Na jižní straně uvidíte vjezd zastavěný nějakými bednami - moc se s tím nepárejte a projeďte to, pak jeďte proti směru hodinových ručiček, až narazíte na místo určení.

Mise 15
THE BRIEFCASE

Musíte se stavět na třech místech, než se sejdete s určeným chlápkem. První místo je u Levyho. To najdete celkem snadno v centru města. Nikam se nežeňte, máte dost času. Pak už ale pospíchejte do obchodu s lihovinami na Nob Hillu a z něj rychle na Russian Hill, kde je cíl vaší cesty. Nestavte na červenou, jeďte co nejrychleji a pro navigaci používejte radar. To dojedete k Presidiu, které se dobře hodí pro zbytek mise. Rychle přes Golden Gate Bridge do čtvrti na kopci na druhé straně zálivu, kde je konečný cíl mise. Člověk by ani nevěřil, kolik aut může vyjet z jedné čtvrti. Snad ani není třeba zdůrazňovat, že se máte vyhýbat policajtům. Nemůžete si ani dovolit zničit si příliš,uz auto, protože toto je zna~ dlouhá mise.

Mise 17
VISIT TO THE MALL

Jeďte do Mallu, proveďte jednoduchý nájezd a rychle zpět do bezpečí. Zpáteční cestu je třeba si pečlivě načasovat - jeďte co nejrychleji, a mělo by to být v pohodě. I když až pojedete přes město domů, mějte na paměti, že to je pěkně daleko a nemůžete si dovolit přílišné poškození auta. Policajti na vás budou viset celou cestu, tak se snažte využívat tras tramvají, jak to nejlépe půjde. Projíždějte mezi tramvajemi a doufejte, že policajti to do nich napálí. Alespoň získáte nějaký náskok.

Mise 18
TAXI!

Ze všech misí obsažených ve hře je tato zdaleka nejjednodušší. Vzadu v autě máte chlápka a musíte jezdit po San Francisku tak šíleně, až to nevydrží. Pruh dole ukazuje, jak velký strach má, když je pruh plný, má toho dost. Obvykle stačí párkrát střihnout hodiny a trochu si zablbnout s policajty. Auto otloukejte, jak to jenom půjde, ale nerozbijte ho úplně.

Mise 19
IN THE PICKUP

Celkem dobrý nápad, ale nebezpečí je hned zjevné. Ve vašem autě je bednička vysoce aktivní výbušniny, takže jakmile narazíte, okamžitě to vybuchne. To znamená, že musíte dávat sakra pozor. Jeďte opatrně do skladiště v Chinatownu, vyhýbejte se po cestě policistům - ti totiž jakmile vás zahlédnout, začnou dělat kamikadze nálety na vaše auto. Prostě to San Francisco je hodně divné místo.



MISE 23

Obtížnější může být zbytek - musíte ho totiž dostat na plošinu pro vrtulníky a to je pěkně daleko. Navíc prší, takže jeďte opatrně v zatáčkách a jedním okem pošilhávejte po hodinách. Policajti by neměli být velký problém, tedy až do samého závěru vaší cesty, ale jakmile strčíte Cosyho do vrtulníku, je vše v pohodě a oni už ho nedostanou.

Mise 21
THE CHINATOWN PICK-UP

První pick-up je jednoduchý, ale je to v nouzi, takže byste na to měli pořádně šlápnout a jet do North Downtownu. Další pick-up před



MISE 24

Pawnshopem a pak rychle zpět na Russian Hill a do Chinatownu. Chcete-li dojet bezpečně, je třeba se dát po Southside a vyhýbat se policajtům.

Mise 22
THE MERCEY MISSION

Mojo se dostal do určitých problémů, a tak přišlo na Tannera, aby ho z toho dostal. Musíte trefit

MISE 28



MISE 30



MISE 31



MISE 32



rem na East End, zde najdete celou partu. Časový limit je zde opět těsný, tak nikde nenabourejte ani nezburcujte policajty. Jakmile máte Luckyho v autě, jeďte přímo do nemocnice. V této části můžete jet pohodověji, i když je doktor až na druhém konci města. Jen je třeba setřást policajty, kteří se na vás pověsí - sestry nemají rády, když mají za pacienty zločince.

Mise 28
THE CHASE

Opět standardní honička. Takže: neztratit kontakt s cílem (jak jinak), nebo dostanete maskovaného mafiána ze hry. Výhodou je, že víte, jakým směrem Duval míří. Podívejte se na mapu? Vidíte tu dálnici vedoucí k letišti? Dokonalé místo pro útok, co vy na to?

Mise 29
MAYA

Mise jako vystřižená z Pulp Fiction. Maya se předávkovala a vaším úkolem je dostat ji co nejrychleji do nemocnice. První část mise je celkem pohodová, prostě co nejrychleji pojedete na kliniku, aniž byste nabourali nebo upoutali pozornost policajtů - tím získáte pár sekund navíc, které se vám budou hodit v druhé části mise. S Mayou na zadním sedadle uhánějte směrem k nemocnici na nejjižnějším okraji města. Nezastavujte na semaforech, pozor na policajty a možná se vám to povede, nebo mohlo by se povést. Jelikož máte jen jednu extra minutu na hodinkách, mohlo by to být pěkně obtížné.

Mise 30
THE MADDOX HIT

Klíčem k této úrovni je cesta alejemi LA. Nejprve dejte dohromady přepadové komando. Vaši parťáci jsou sice pěkně daleko, ale celkem snadno se k nim dostanete, pojedete-li po rovných ulicích a pořádně na to šlápnete. Jakmile se dostanete k parkovišti, držte se na hlavní silnici, a to do okamžiku, než uvidíte cíl, pak zabočte doleva do vícepatrového parkoviště a jeďte směrem ke střeše. Máte-li k dispozici nějaký čas, postavte se tak, abyste potom mohli hned vyrazit, protože časový limit pro další část je neuvěřitelně těsný. Snažte se moc nebourat, jinak úrovní neprojedete, je dost dlouhá. Teď máte upalovat směrem na Sunset Boulevard a k divadlu. Až vystřelíte z garáží, první část vaší cesty bude náročným a vysilujícím úprkem před všudypřítomnou rukou zákona. Auto to podle všeho pěkně odnese, tak volte tu nejkratší cestu a také z ní neuhýbejte, jinak domů nedojedete.

Mise 31
LUCKY TO THE CRIB

Lucky se zase dostal do nějakých potíží a vysekat ho z toho je pochopitelně na vás. Na první část této úlohy si vezměte bandu chlapů - to znamená, že se musíte vydat přes celé město na kontaktní místo. Nemělo by vám to příliš trvat, ale i tak, nemusíte mít strach, protože času je habaděj. Problémy nastanou až potom - pak totiž máte jenom minutu na to, abyste přejeli město zpátky a našli Lucky, protože jinak to koupí do hlavy. Nikde nezastavujte, ale i tak dávejte pozor, aby se vám nepověsili na paty policajti, protože jinak se jich nezbavíte. Podaří-li se vám nabourat, asi uděláte nejlépe, když úroveň restartujete. Již na začátku druhé části si rozmyslete, kterou cestou pojedete přes město zpět.

Mise 32
THE BEV. HILLS GATEWAY

Znáte to, v Beverley Hills jsou samí boháči a slavní, a tak se na veškeré kriminální aktivity pohlíží úkosem (tedy, nespáchají-li je obyvatelé). Vy samozřejmě nemáte za lubem nic hezkého, a proto se na vás policajti lepí jako mouchy na ... no, nevím co. Hned na počátku zjistíte, že sebenepatrnější porušení dopravních předpisů má za následek policejní pozornost, proto jeďte skutečně jak v autoškole. Rovněž je zde přísný časový limit, což dělá celou věc ještě zapeklitější. Po krádeži se budete muset vyhýbat doslova hejnům policajtů. Máte se dostat do Santa Moniky, ovšem to místo je většinou obklíčené ještě dříve, než tam dojedete, což znamená, že se pěkně zapotíte. Je pravděpodobné, že vaše auto dostane pěknou nakládačku, proto se ho předtím snažte šetřit.

Mise 33
THE TEST RUN

Naprosto jednoduchá mise. Jeďte z jednoho konce města na druhý, jak nejrychleji dovedete. Zde vykonejte úkol, rychle projeďte centrem nebo si odskočte na santa-monickou dálnici a rychle domů. Potíž je v tom, že LA je velice rozlehlé

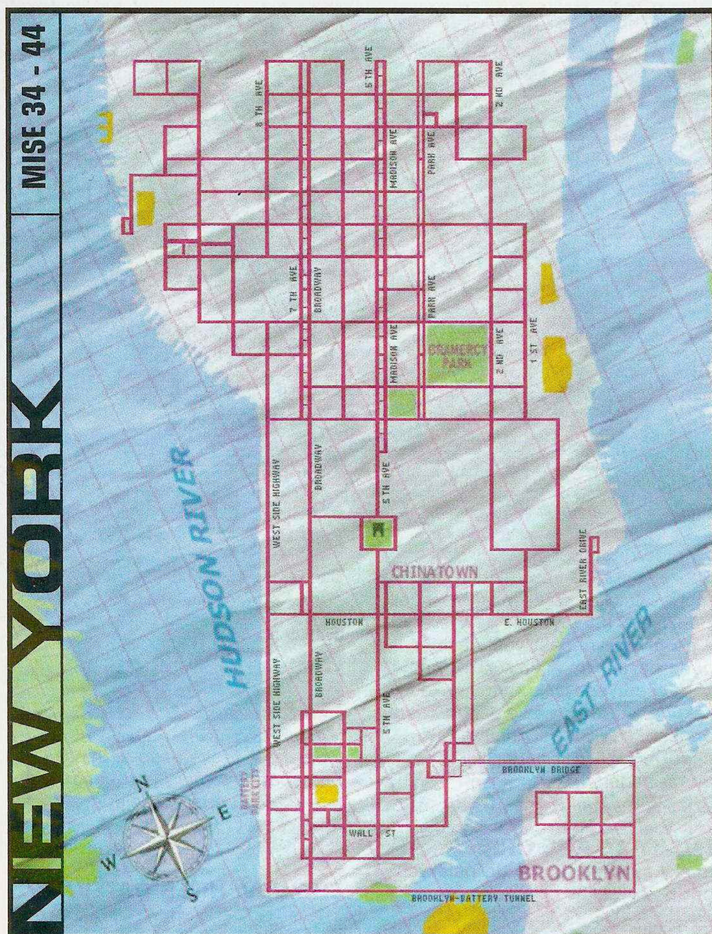
MISE 33



MISE 34



TOP SECRET







město a projíždět se jen tak po dálnici také není příliš velká zábava. Na druhou stranu v této druhé části vás nikterak netíží časový limit, takže to je na vás. Kontaktní bod na samém severozápadním okraji města.

NEW YORK

Jó New York, město žlutých taxíků a uřvaných lidí. Jinak velice nebezpečné město, které se stane ještě nebezpečnějším, až se v něm začnete prohánět vy v neuvěřitelně výkonném autě. Ve hře jsou obsaženy všechny pozoruhodnosti New Yorku, ale nebudete na ně mít čas, neboť veškerou vaši pozornost si vyžádají mise. Právě tady se totiž celá hra stává skutečně obtížnou. Jsou zde auta, která snesou jen několik šťouchanců, na zádech často máte celé policejní stanice apod. Prostě New York. Ale chcete-li se na něj podívat očima turisty, doporučujeme volbu „Take A Ride".

Mise 34
GRAND CENTRAL STATION SWITCH

Váš první úkol v New Yorku není příliš obtížný, ale pěkně se přitom projedete, navíc to nebude žádný med, protože silnice je zatraceně mokrá. Kontaktní místo je poblíž velké radnice, pak musíte uhánět přes celé město do stanice na jihovýchodě. Máte celkem dost času, ale limit se vztahuje na obě sekce, takže dávejte pozor, abyste se dostali ze stanice do radnice včas, jinak úroveň nedokončíte. Dalším problémem je to, že tentokrát po vás jdou jak gangsteři, tak policajti, proto musíte být dvojnásob ostražití - pozor na všechny podezřelé týpky projíždějící ulicemi.

Mise 35
LUTHER'S HEAP OF JUNK

Tohle je celkem nechutná mise - auto mele z posledního, stačí dvakrát ho ťuknout, a je konec, takže na něj dávejte pozor. Vzhledem k tomu, že sotva jede, po autě jdou i policajti. Co nejvíce se snažte vůbec je nepotkat. Jedete ze severního okraje města k East Riveru, kde je malý ostrov. Naštěstí zde není časový limit, a tak se nemusíte nikam hnát.

Mise 36
THE ACCIDENT

Skočte do svého policejního auta a vydejte se honit Grangera. Uvidíte ho, jak jede kolem vrat, v nichž se schováváte. Vyjeďte a hned to do něj naperte. Jeho auto toho moc nevydrží, takže by mělo stačit pár dobře mířených štulců. Celkem u něj lze odhadnou, co udělá: když trochu najede doleva, znamená to ostré zatočení doprava. Nejlíp ho dostanete, když bude právě uprostřed svého obratu, a pak ho pošlete přes celou silnici do zapomnění.

Mise 37
THE RESCUE

Připravte se na dlouhou projížďku ulicemi. Tento úkol si bude vyžadovat záchranu nějakých týpků z policejních rukou a policajti pochopitelně nejsou příliš rádi, když jim zdrhají oběti. Pozor, ať se na vás nepověsí hned na začátku, jinak se jich do konce úrovně už nezbavíte. Jakmile vyzvednete své lidi, dejte se rychle přes město zpět. Jdou po vás policajti z celého města, tak se nikde nezdržujte a dávejte pozor na zbytečné karamboly i na to, aby vás policajti ani nezahlédli. Jakmile se dostanete na dálnici, budete potřebovat auto poškozené z méně než poloviny, jinak se na svou základnu nedostanete. Poškodíte-li ho příliš, je lepší celou úroveň hned restartovat. Až dojedete ke svému cíli, jeďte hned na pravou stranu a směrem k centrální budově.

Mise 38
TAKE A CAB

Celkem jednoduchá úroveň, zvolíte-li správnou cestu. Taxi, které řídíte, je neuvěřitelně náchylné k tomu se někde otlouct, a jelikož zde není žádný časový limit, pohodlně úroveň projedete hlemýždím tempem. Ať už pojedete kudykoli, nejezděte přes Brookly Bridge - na jeho dvou obloucích vyskočíte,







GT na ECTS

Společnost GT Interactive se letošní londýnské výstavy her neúčastnila příliš viditelně. Stánek měla pouze budgetová řada GT Value. Zato se nám osobně věnoval Simon 'I am crazy' Maflin, PR manager firmy, který nás pozval na večírek s *Unreal Tournamentem* (viz. Loading tohoto čílsa) a širokým výběrem amerických piv zdarma.



ať jedete rychle či pomalu. Jinak by zde žádné problémy být neměly.

Mise 39
TRASH GANGSER'S WHEELS

Cíl snadno najdete a rovněž ho lehce vyřídíte, zejména podaří-li se vám pár hezkých smyků, narážet do něj zezadu není tak účinné. Problémy začínají v okamžiku, kdy se snažíte ujet, neboť všude kolem jsou policejní auta, která vás tlačí do zdi. Jakmile vyjedete z obklíčení, upalujte k Central Parku a měli byste je setřást.

Mise 40
TAKE OUT GRANGER'S BOYS

Honička, která se stane pěkně obtížnou kvůli té skutečnosti, že musíte závodit hned se čtyřmi auty. Musíte dělat, co umíte, a snažit se své nepřátele natlačit do zdí, ale přitom z kolizí vycházet co nejlépe - budete-li do nich narážet přímo, vaše auto nevydrží to, co by mělo. Je to umění vyjít z toho živ. A ani vám nepomůžou policajti - prostě pořád buďte v pohybu, jinak skončíte mezi hromadou šrotu.

Mise 41
THE NEGATIVES

Ještě šílenější honička. Musíte honit jedno auto po ulicích doslova nasáklých deštěm a snažit se získat zpět starostovy čuňácké fotografie.

Budete-li mít štěstí, můžete cíl dostihnout ještě ve stejné čtvrti, jinak totiž čím dál vám ujede, tím větší šanci má, že unikne úplně. Auto je trochu zrádné, hodně se točí, moc nesedí v zatáčkách apod. V mírných zákrutách jeďte pomalu a plyn přidávejte postupně - rozhodně se je nepokoušejte projíždět smykem. Určitě ho nakonec dostanete.

Mise 42
RITE OF PASSAGE

Zatraceně obtížná úroveň. Čtyři minuty na to, přejet celý New York. U Brookly Bridge by jste měli být ještě před tříminutovou hranicí, pak vyrazit severním směrem na dlouhou rovinku vedoucí východním směrem. To je sekce, kde nastanou největší problémy. Dávejte pozor na auta, která jedou po silnici netečně. Posledních pár zatáček je rovněž trochu problematických, zejména když prší. Hlavně nebourejte, nemůžete si dovolit žádné zdržení.

Mise 43
THE ALI SITUATION

Pro gentlemana vašeho kalibru je tato úroveň hračka. Skočte do auta, jeďte přes město do motelu. Tam vyzvedněte dámu, takže vám lze odpustit nějaké to předvádění a chlubení se tím vším, co dovedete, i když ne že by ji to zajímalo. Moc nebourejte, rozhodně ne víc než dvakrát, jinak by to mělo být v pohodě.

Mise 44
THE PRESIDENT'S RUN

Poslední mise. Jak asi čekáte, rozhodně nebude snadná. Musíte prezidenta odvézt z west endu do podzemního parkoviště na jihovýchodě města. Auto, ve kterém jedete, je neuvěřitelně špatné, sebenepatrnější věc vyvolává nejrůznější technické závady a v patách vám jdou jednak policajti, jednak ostatní gangsteři. Jeďte kolem řady taxíků, pak projeďte doprava a postavte se čelem blížící se armádě. Policajti se vás budou snažit dostat ze silnice. Snažte se jet co nejopatrněji a zatáčky projíždějte pomalu. Tuhle misi asi napoprvé nezvládnete, máte-li potíže i po několikátém pokusu, zkuste vypnout „car damage“ (to znamená poškození auta) - život je pak o tolik sladší.

CHEATY

Driver má pochopitelně dnes již obligátní sadu cheatů pro ty, kteří mají skutečné problémy s těmi obtížnějšími úrovněmi. Snad nejlepším cheatem je neviditelnost, protože nepředstavuje příliš velký zásah do hratelnosti. Rozhodně to je pak mnohem snazší, ovšem mějte na paměti, že když si zároveň zapnete imunitu vůči policajtům, hra pak ztrácí smysl úplně. Chcete-li těchto věcí využít, zadejte je z obrazovkového menu, vyčkejte zapípání a pak použijte cheatové menu.

Neviditelnost: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

Bez policie: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Ovládání zadních kol: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

Měkké tlumiče: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

Miniauta: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

Obrazovka vzhůru nohama: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

Zobrazit kredity: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

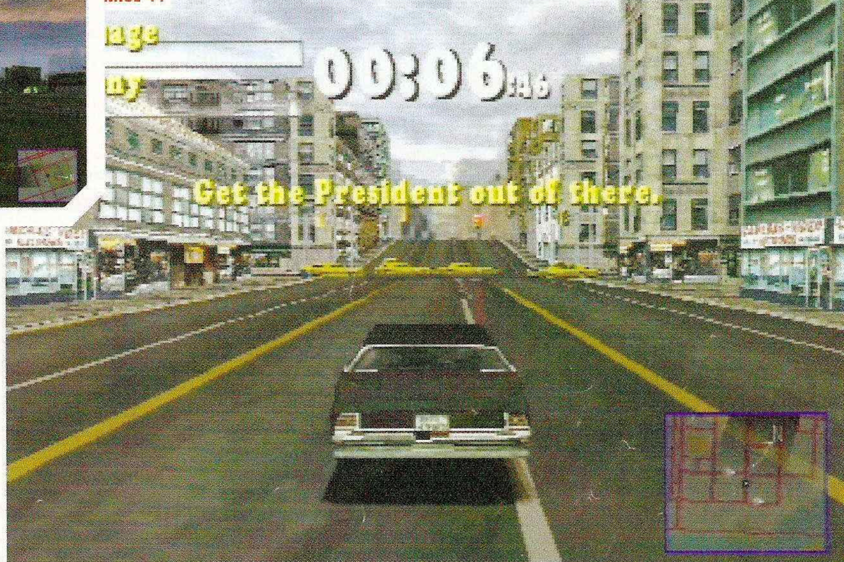
MISE 43



MISE 42



MISE 44



NĚJAKÉ DOTAZY?

NEVÍTE JAK POKOŘIT VAŠI OBLÍBENOU HRU ČI POSTRÁDÁTE ŽIVOTNĚ DŮLEŽITÝ CHEAT ? NENÍ PROBLÉM.

V této rubrice vám odhalíme jakákoliv tajemství a seznámíme vás i s těmi nejztracenějšími cheaty. Stačí poslat dopis s dotazem do naší redakce, či emailem přímo na adresu *chalid@score.cz* (nejrychlejší a nejspolehlivější ze způsobů), a my se o vás postaráme, buďte klidní.



KOZÍ PROBLÉM V BROKEN SWORDU

Prosíme, můžete nám pomoci s *Broken Swordem*? Po mnoha zákysech jsme se dostali do Irska, přesněji do hradu, a zde jsme narazili na naprosto neřešitelný problém s kozou. Hru se pokoušíme dokončit již bezmála pět měsíců, a stále se nám to nedaří vyřešit. A když jsme už u toho psaní, existují k tomuto titulu nějaké cheaty? Skutečně bychom řešení ocenili.
Petr a Tomáš z Nového Boru

Je vidět, že nejenom PCčkáři mají problém s hradní kozou, a bezpochyby můžeme konstatovat, že přesně tento okamžik je nejzákysovější z celé hry. Snad tedy vyřešením tohoto problému vytrhneme osten z prstu nejenom pařanům Tomašovi a Petrovi, ale i vám ostatním. Nejprve se přibližte ke koze a počkejte, až vás srazí. V ten okamžik klikněte na pluh po levé straně obrazovky a tím byste měli kozu „deaktivovat". Další okamžik bude rovněž lehce komplikovaný. Použijte žebřík a slezte dolů do oblasti výkopů, kde seberte kousek náplasti z batohu. Posuňte kamennou sošku po písku a zvedněte ji, čímž zanecháte na zemi sadu děr. Použijte mokrý ručník na náplast a získáte několik ostrých bodců, které jakoby náhodou přesně zapadnou do děr ve stěně. Po aplikaci těchto bodců se otevře tajná stěna a co je dále, už nebudeme prozrazovat. S cheaty tě bohužel zklameme, protože žádné na BS nemáme.



CHCEME CHEATY!

Listoval jsem starými výtisky PlayStation Magazínu, které si doma shromažďuji, ale nenalezl jsem cheaty na *Soviet Strike* a *Die Hard Trilogy*. Jistě vás nepřekvapím skutečností, že přesně tyto cheaty zrovna nutně potřebuji, tak mi je prosím zašlete ne adresu.
Jan „Drake" Alt, Praha 1

Bohužel musíme v tento okamžik zklamat jak Honzu, tak i vás ostatní, kteří po nás žádáte zaslání cheatů na domácí adresu či email. Není v našich silách, abychom mohli individuelně řešit každý z vašich zákysů touto cestou. Jediným možným způsobem je otištění na stránkách PlayStation magazínu.

Soviet Strike
Zkus nahackovat tyto cheaty do „password" obrazovky, a budou se dít věci.
Ghandi - domorodci začnou uctívat vaši sekyrku.
Davedither - získáte silnější zbraně.
Drbenway - dvojnásobná zranění.
Mountadew - neomezeně benzínu.
Iamwoman - neomezená zbroj.
Thebigboys - neomezeně munice, benzínu a opakování.
Strangeluv - neomezeně munice.
Vulture - dvojnásobná zásoba benzínu.
Midnighoil - neomezeně munice, benzínu a neviditelnost.

Die Hard
Nejprve musíte zapauzovat hru, podržet R2 a skombinovat to s níže uvedenými kódy (platí i na další dva díly).





První hra Broken Sword byla volně inspirována románem Umberta Eca Foucaultovo kyvadlo. Není to žádné jednoduché čtení a ani hra není procházka růžovou zahradou.



Nesmrtelnost - →, ↑, ↓, □.
Padesát granátů a pět kulek - →, △, ↓, ○.
Tlustý mód - →, □, □, ↓.
Padouši se budou po zásahu vznášet - ↓, □, △, ↓.
Koordinace - ←, ○, ↓, □.
Rostliny budou po zásahu řvát - ○, ○, □, □, →.
Kostlivecký mód - 10 x, →, →, →, →.
Patnáct kulek - ↓, □, □, →.
Neomezeně munice do brokovnice - →, ↑, ↓, ↓, □, →.



Bruce Willis se na tomhle snímku obzvláště povedl.

NĚJAKÉ DOTAZY?





Hlavní hrdina této hry umírá v každé druhé minutě. Život by vám měl ulehčit některý z námi nabízených cheatů.

Die Harder
Editor map - →, ↑, ↓, □.
Kostlivecký mód - ↓, □, △, ↓.
Spousta munice - →, □, ←, □, △, ↓.

Die Hard with a Vengeance
Tučný mód - ←, △, →, ↓.
Fergus mód - □, ↓, ↓, △, ×, □.
Auta budou létat vzduchem - →, □, ←, △, ×, □, ↓.
Zpomalený film - ←, ↑, ←, ←, □, ↓, ○, →, ↓.
Neomezeně životů - ←, ○, ↑, ↓, □, →.
999 turb - ○, ○, □, □, ↓, ↓, ×, ×.

JAK OCHEATOVAT SVALOVCE?

Jsem obrovským fandou do Wrestlingových her, ve kterých si to tvrdí chlapi rozdávají ve fiktivních zápasech. Z poslední doby se mi zalíbilo pokračování této série pod názvem *WWF: Attitude* a z tohoto důvodu bych vás chtěl poprosit o nějaké cheaty či rady k této hře. Předem děkuji.
Lukáš Volný, Pardubice.

WWF: Attitude je bezpochyby jedna z nejlepších siláckých mlátiček vyrobená pro PlayStation k tomuto dni. A my jsme natolik štědří, že tobě, ale i ostatním čtenářům přinášíme hrstku zajímavých poznatků z této hry. Vyhrajte „Career" mód za Stone Cold Steve Austina a budete moci hrát za soudce. Dokončením WWF poháru za ženského bojovníka vám dá Sable a dokončení stejného poháru s mužským charakterem vám poskytne Shane. Pokoření hry s Triple H vám dá Chynu a Chynu. Owen Hart zpřístupní Jerryho Lawlera a Jerry Lawler se promění v B. Christophera. Krom těchto hra obsahuje ještě celou řadu dalších charakterů, ke kterým se dostaneme zase někdy v budoucnu.



ŠŤASTNÝ MARTIN

Hraji bezvadného *Luckyho Luka*, ale nedaří se mi hru dotáhnout do konce. Můžete mi prosím poskytnout nějaké cheaty, abych nemarnil čas stálým nahráváním?
Martin D., Praha 2.

Šťastný to Martin D., že tu pro něho máme schované žhavé cheaty do hry *Lucky Luke*. Jednoduše naklapej níže uvedené kódy.
Bush Wackers - Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan.
Dalton City - Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan.
Pueblos - Dalton, Jolly Jumper, Luke, Rantamplan.
Mine - Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan.
Indian Desert - Rantamplan, Rantamplan, Dalton, Jolly Jumper.
Saloon - Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplan.
Train One - Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Train Two - Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplan.
Waterfall One - Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Waterfall Two - Rantamplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke.
Wagon Race - Rantamplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper.

ATOMOVÝ VÉVODA NECHEATUJE!

Ahoj vážená redakce PlayStation Magazínu. Prosím o zaslání cheatů na hru *Duke Nukem 3D*. Předem děkuji za výpomoc a ať vás provází síla PlayStation.

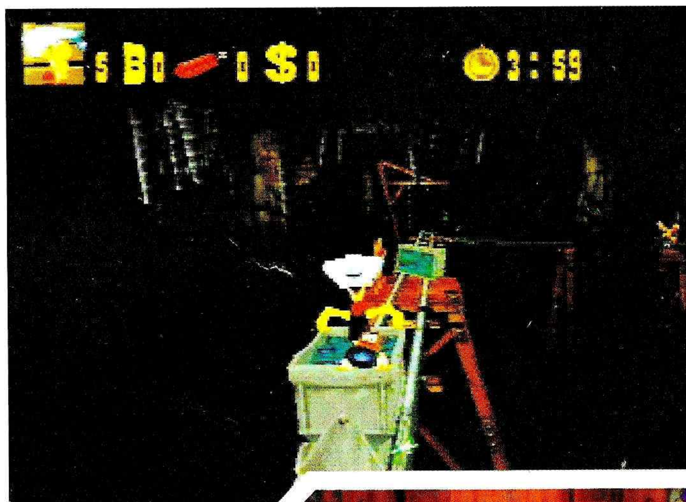
Solid Snake, email.
Bohužel tu máme další zklamání dne. Z blíže nespecifikovaného důvodu autoři do hry nezakomponovali cheaty, a tak vás s nimi prostě nemůžeme seznámit. Je nám to opravdu líto, ale nezbývá než, často ukládat pozice a pilovat umění rychlé akce, jinak to vážně nejde.

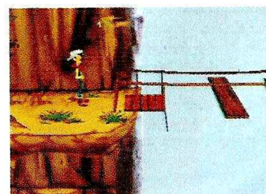
KRÁLÍK BUNNY

Moc vás prosím o zaslání kódů ke hře *Bugs Bunny*. Na odpověď si počkám ve vašem časopise.
Jan Capouch, Milčice.

Tvé čekání je právě u konce, protože ti přinášíme aktuální cheaty na králíka Bunnyho. Užij si je v míru.
Bugs Bunny.
Všechny úrovně
Na „Era Selector" obrazovce podržte L2 a R1 a stiskněte ×, □, R2, L1, ○, ×, □, □, □.
Plná mrkev
Na „Era Selector" obrazovce podržte L2 a R1 a stiskněte ×, □, R2, L1, ○, ×, □, □, ○.
Shlédnutí konečné sekvence
Na „Era Selector" obrazovce podržte L2 a R1 a stiskněte ×, □, R2, L1, ○, ×, ○, □, ○.
Všechny dovednosti
Na „Era Selector" obrazovce podržte L2 a R1 a stiskněte ×, □, R2, L1, ○, ×, □, ○, □.
Plná energie
Na „Era Selector" obrazovce podržte L2 a R1 a stiskněte ×, □, R2, L1, ○, ×, □, ○, ○.
Extra klíč
Na „Era Selector" obrazovce podržte L2 a R1 a stiskněte ×, □, R2, L1, ○, ×, ○, □, □.
Chalid Himmat









Šťastný Luke. Průměrná hra, která vedla dlouho evropské žebříčky. V tom může být jedině štěstěna.



PONOŘTE SE DO SLASTÍ, KTERÉ VÁM PŘINÁŠÍ DISQUE NOIR AKTUÁLNÍHO ČÍSLA PSM. POKOCHEJTE SE DIVY *WIP3OUTU*, NUANCEMI *NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING* A VZRUŠUJÍCÍ SILOU *FINAL FANTASY VIII*.

POUŽITÍ DISKU 50: nahrajte si ho a pomocí tlačítek doprava a doleva si prohlédněte nabídku her. Zvolené demo spustíte zmáčknutím ⊗. Po skončení některých demo ukázek budete svou konzolu muset resetovat.

Wip3out

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	závodní (vznášedla)
■ PROGRAM:	hratelné demo

PSM vám s hrdostí představuje jednu z nejlepších závodních her všech dob. Původní hra *Wipeout* se stala počátečním impulsem éry PlayStation. Tisíce lidí trávily spoustu času u televizí a poslouchali Chemical Brothers, když svou loď vedli za vítězstvím - a teď to vypadá, že se můžeme těšit na další vylepšené pokračování v podobném duchu. Technologie značně pokročila, a tak lodě reagují mnohem citlivěji a realističtěji než kdy předtím. Demo představuje jednu z mnoha rozdělených tratí, které jsou součástí hry. Na jedné straně můžete závodit na čas, což může být nejlepší volba pro rychlostní typy. Na druhé straně je hra doslova nacpaná zbraněmi, takže ji můžete pojmout takticky. Pokud chcete zvítězit, budete si muset dát záležet na strategii závodu.

■ Ovládání

⊗	akcelerace
▢	odložení zbraně
◎	střelba
△	změna úhlu pohledu
L1	zadní pohled
L2	levá vzduchová brzda
R1	hyper-thrust
R2	pravá vzduchová brzda



Prohánějte se na trasách *Wip3out* a rozhodujte se ve zlomcích sekundy, ale nezapomínejte na promyšlenou taktiku používání zbraní.

■ Další rysy

Sedm nových zbraní, režim pro dva hráče, soundtrack obsahující Underworld, Chemical Brothers, Paula Van Dyka, osm hi-res okruhů, osm závodních týmů. Co víc byste si mohli přát? Zpáteční letenku na Venuši?

■ Další informace

Na stránce 60 najdete obzvláště futuristický PlayTest.





Typický vzhled z dílny Designers Republic a zvuk, o který se postarali Chemical Brothers, vám zaplní byt zvláštní atmosférou.

No Fear Downhill Mountain Biking

■ VYDAVATEL:	Codemasters
■ STYL:	závodní (horská kola)
■ PROGRAM:	hratelné demo

Další průkopník v říši playstationových závodů. *No Fear Downhill Mountain Biking* je rychlá a dynamická hra, která zatím nemá obdoby. Musíte se na horském kole vrhnou do zrádných sjezdů, jak nejrychleji můžete, a navíc se utkat s velmi ostřílenými protivníky. Jako ve všech závodních hrách hraje i tady velkou roli počasí. Po náhlé dešťové spršce se může terén téměř okamžitě úplně změnit. Můžete si tu také vyzkoušet různé akrobatické kousky, nabídka speciálních triků je vám celá plně k dispozici. Tato lákavá lahůdka vám nabízí projížďku lesem - což je samozřejmě metafora. V reálu budete šlapat, až se z vás bude kouřit, ale pozor na stromy. Mají ve zvyku vám z ničeho nic zkřížit cestu.



Pozor na zákeřné stromy.



Zvýšený puls, tvrdá práce nohou, velká odvaha. Vyzkoušejte si na disku PSM vzrušení, které prožíváte při sjezdech horských kol.





■ Ovládání

⊗	**šlapání**
◎	**skok**
⊡	**přední brzda**
⊛	**zadní brzda**
R2	**změna kamery**

■ Další rysy

V plné verzi hry budete své kolo moci vylepšovat. Je tu osm postav (dvě z nich jsou ale dobře kryté) a každá má individuální nastavení rovnováhy, síly, doby zotavování a vytrvalosti. Najdete v ní deset oblastí, z nichž každá má tři úrovně pro různě pokročilé hráče.

■ Další informace

Pokud se vžijete do role sjezdového šampióna s nejlepším vybavením a zázemím, brzy se jím můžete opravdu stát. A nebylo by to ani tak špatné, alespoň byste udělali něco pro své zdraví. Chcete-li se dozvědět více o plné hře, přečtěte si Test, který chystáme do příštího čísla PSM.

Point Blank 2

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	arkádová střílečka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Konečně další hra, ve které se vám bude hodit zaprášený G-Con 45. Tento měsíc nás potěší vítaný návrat nejzábavnější arkádové klasiky - pokračování bezkonkurenčního *Point Blanku*. I když je tato hra především uzpůsobená pro hraní s pistolí, umožňuje i používání joypadu. S ním jsou některé úrovně obtížnější, jiné naopak snazší. Spolu s legračními postavami Dr Danem a Dr Donem si máte možnost vyzkoušet všelijaké pouťové nesmysly. Na demu jsou ale ještě další dvě volby. Pomocí ⊗ můžete spustit pokročilejší režim Arcade. Najdete zde také režim pro dva hráče. V obojím si vyzkoušíte své střelecké dovednosti v mnoha úkolech. V obojím se budete muset opakovaně strefovat do terčů. Pokud se moc často netrefíte nebo střelíte do něčeho jiného, automaticky přijdete o život. Lovu zdar.

■ Ovládání

◎ (když používíte joypad) střela

■ Další rysy

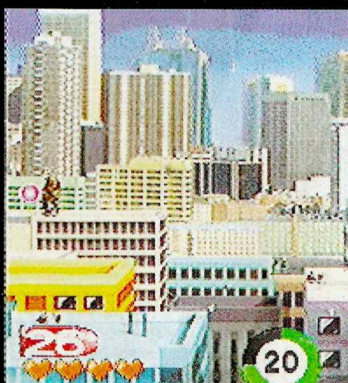
Až se *Point Blank 2* dostane do obchodů, bude obsahovat spoustu režimů jako Theme Park (akční hra s prvky RPG, kde musí hráč zachraňovat slečny v nouzi) a Party Play, který umožňuje hru až osmi hráčům.

■ Další informace

Do pěti sekund trefte stranu 70. Nalézá se tam naše recenze.



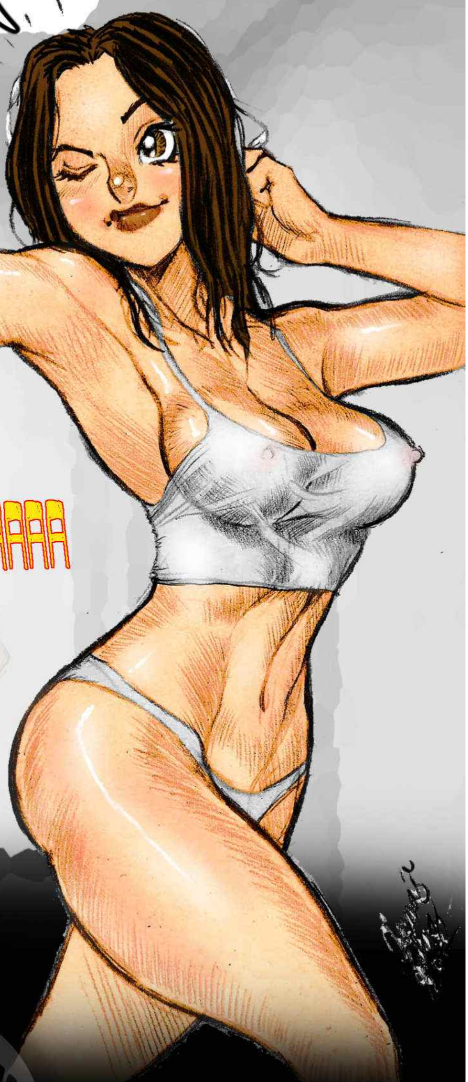




Nábor herních postav do magazínu OPSM









Přišel z OPSM 19 do OPSM 20

Odchází do OPSM 20

Chystá se do OPSM 21

Fighting Force 2

Ape Escape

Tomb Raider: The Last Revelation